

30 января 2016 г.

Изумрудная Империя



ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	2	Земли Теней и Паук	44
Посмотри на Изумрудный Империю!	3	Времяпрепровождение и Развлечения	45
География	5	Стратегические игры	46
Окружающая среда и местность	5	Игра Писем	47
Горы	6	Чтение.....	48
Леса	9	Бонгэ	48
Равнины.....	11	Новые Механики	48
Морское побережье	12	Структура Общества.....	50
Живая природа	14	Небесный Порядок.....	50
Флора.....	14	Мандат Небес.....	50
Фауна.....	16	Император	51
Ничейные земли	17	Кугэ, слуги Императора.....	52
Руины и Забытые места	18	Букэ, слуги Кугэ	53
Новые Механики	19	Ронин	55
Обычаи.....	21	Будока и Асигару.....	56
Ритуал и заведенный порядок	21	Духовенство	56
Самурай.....	21	Бонгэ	58
Монахи.....	22	Хинин	59
Бонгэ.....	22	Гайдзины	60
Путь жизни	23	Земли Теней.....	60
Рождение и смерть	24	Новые Механики	61
Церемония гэмпуку.....	25	Политика.....	62
Свадьба	26	Происходящее при Дворе.....	62
Повседневное поведение и нравы	27	Императорский Двор	63
Еда в Рокугане	29	Дворы Чемпионов Клана.....	66
Клановые обычаи в еде	30	Семейные дворы	67
Палочки для еды.....	31	Дворы Малых Кланов.....	67
Уникальные обычаи Великих Кланов.....	32	Провинциальные дворы.....	68
Краб	32	Позиции власти	69
Журавль	33	Избранники Императора	69
Дракон	35	Драгоценные Чемпионы.....	73
Лев	37	Жизнь придворного	78
Богомол	38	Искусство оскорбления	78
Феникс	39	Дворы Империи: Что ожидать и как действовать	79
Скорпион	41	Помощь в игре: Случайные события при дворе	86
Единорог.....	43	Новые Механики	88

Введение

Солнце давно уже поднялись высоко в небо во второй половине дня и начало спускаться к горизонту, и все это время молодой студент сидел в комнате один. Иногда он смотрел на сложную тень мона Скорпиона, которая доминировала на северной стене комнаты, или иногда вздыхал легко и беспокойно, как молодые люди его возраста, едва старше мальчиков, были склонны делать. Но по большей части он просто сидел и ждал. Зачем, он не знал, но в конечном счете это не имело значения. Он просто ждал.

"Если я не ошибаюсь," голос прервал его тихие размышления, "ты пропустил обед."

Студент бросил взгляд через плечо и быстро почтительно склонил голову. "Да, господин," сказал он тихо.

Человек в дверях смотрел на мальчика с любопытством. "Разве это не расстраивает тебя? Я хорошо осведомлен о том, как молодые люди относятся к своему обеду".

"Это печалит," признался студент. "Однако, я и раньше обходился без обеда, господин."

"Ах да," сказал человек, медленно идя по периметру комнаты. "Тебя взяли из очень сельской провинции, не так ли? Твой отец был магистратом в минорной ветви семьи Баюси, насколько я помню".

Если студента и встревожило знание человека, он не показал виду. "Да, мой господин, это верно."

"Твой отец был человеком, который принял долг, несмотря на то, что это было несколько тусклым и далеким от славы." Он внимательно посмотрел на студента. "Он понял свое место в клане и никогда не подвергал его сомнению. Хороший и послушный вассал, во всех отношениях".

"Спасибо, мой господин."

Человек стоял перед студентом, сложив руки. "Ты знаешь кто я?"

"Вы мастер-сенсей додзё," ответил студент. "Мой сенсей является вашим подчиненным."

"Всё верно," согласился сенсей. "А как ты очутился в этой комнате, ученик?"

Мальчик чуть-чуть нахмурился за тканью маски. "Мастер Дзёто поручил мне присоединиться к нескольким другим студентам в этой комнате. Он сказал мне это сегодня утром на рассвете".

"Ясно," сказал сенсей. "И все же, ничего не произошло. Ты здесь только один. Ты не нашел это чем-то необычным?"

"Я полагал," студент признался с большим неудобством.

"Разве не могло произойти так, что ты пришел в неверное место?"

"Нет"

Сенсей поднял брови. "И нет никаких шансов, что ты неправильно понял своего сенсея?"

"Нет, мой господин," сразу сказал студент.

"Ты кажешься вполне уверенным."

"Я очень четко помню инструкции своего сенсея," ответил он. "Я сделал ошибки после прибытия в додзё, чтобы быть уверенным, но я не слышу вещи неправильно."

"Ясно," сказал сенсей. "Как ты объяснишь эту ситуацию?"

"Я предполагаю, что это был своего рода тест сенсея Дзёто, мой господин."

Сенсей усмехнулся. "Конечно был еще один вариант относительно тебя."

Мальчик посмотрел вниз и ничего не сказал.

"Говори," повелел сенсей.

"Вполне возможно, что сенсей Дзёто сделал ошибку," тихо сказал мальчик. "Я не хочу оспаривать честь моего сенсея."

"Конечно, нет, но возможность есть, не так ли?" Сенсей кивнул. "Ты хитер, как мне сказали."

Студент немного заерзал, но не смог сдержать любопытства. "Кто говорил про меня вам, господин? Если я могу спросить."

"Многие" сказал сенсей. "Большинство ваших сенсеев упомянули твое имя. Ты очень молод и только начал свое обучение, и пока твои врожденные таланты, и скорость, и точность, как тестировал сенсей, произвели впечатление. Тем более, что твое сельское воспитание и отсутствие воздействия даже общих традиций и обычаев в Империи должно было бы выставить тебя в начале своего обучения в невыгодном положении".

Мальчик снова посмотрел вниз. "Я не заслуживаю такую похвалу, господин."

"Я не считаю констатацию факта похвалой", сказал сенсей. "И мы будем работать, чтобы выжечь эту скромность из тебя, я думаю. По-настоящему полезный вассал принимает свои сильные и слабые стороны и может столкнуться с ними без смущения". Он посмотрел на мальчика внимательно. "Ты хочешь быть полезным вассалом, я думаю?"

"Да, господин," с нетерпением сказал студент.

"Очень хорошо", сказал сенсей. "С этого момента ты будешь моим личным учеником. Ты больше не отчитываешься перед сенсеем Дзёто и другими, но отчитываешься в этой комнате, моей личной тренировочной палате, на рассвете каждое утро. Однако, будешь продолжать жить в общежитии".

Он сделал паузу. "Твой статус в качестве моего ученика скорее всего вызовет гнев твоих товарищей. Ты понимаешь?"

"Это не будет проблемой", сказал студент.

"Очень хорошо", сказал сенсей. "Ты свободен, чтобы взять свой обед, однако уже поздно." Он сделал паузу. "Есть ли у тебя что-нибудь сказать?"

Мальчик встал, дрожа и несколько неустойчиво из-за длительного сидения на жестком деревянном полу. Он поклонился очень глубоко. "Я не достоин этой великой чести, господин." Он выпрямился и посмотрел сенсею в глаза. "Но я сделаю это."

Сенсей широко улыбнулся. "Да, я думаю, что всё сделаешь."

Посмотри на Изумрудный Империю!

Добро пожаловать во второй том Изумрудной Империи! В дополнение к тому, что это вторая из книг о Легенде Пяти Колец, 4 редакция, это также второй выпуск Изумрудной Империи, полного руководства по сеттингу Рокуган. Первая Изумрудная Империя, изначально написанная для 3 редакции, остается одной из самых популярных книг, а также одной из тех, которые трудно найти. Мы получили больше запросов на печать этой книги, чем для всех других вместе взятых! Поэтому, когда пришло время для разработки графика выпуска для 4 редакции, выбор был очевиден. У новичков, возможно, появится вопрос, какова цель этой книги? Ну а давним поклонникам, несомненно, будет интересно, что нового в книге. Давайте ответим на оба этих вопроса.

Прежде всего, Изумрудная Империя - это полное руководство по самурайской культуре, так как она существует в Империи Рокуган. Если Книга Воздуха 4 редакции правил выглядит в качестве введения, то это полный курс колледжа. Это исчерпывающий анализ всех аспектов жизни общества, так что игрок или ГМ должен понять, чтобы она обогатит игру дополнительной детализацией и (если можно так сказать?) реализмом. Цель книги - обеспечить больше, чем просто поверхностное впечатление, а также позволяют по-настоящему понять и изобразить как мир, так и персонажей в нем последовательно, индивидуальной манерой, что и хранит тему всех его обитателей. И конечно, мы хотим дать вам некоторые новые механики для вашей кампании, но мы поговорим об этом подробнее чуть позже.

Для тех из вас, кто знаком с нашей предыдущей редакцией, несомненно будет интересно, чем отличается эта версия Изумрудной Империи. Будьте уверены, что это не просто переиздание! Материал, содержащийся в этом документе, претерпел совершенно новый цикл редактирования, обеспечив соответствие основной книги правил, а также были удалены все чувствительные ко времени материалы, обеспечив игру для ГМ для всех эпох. Что еще более важно, мы воспользовались возможностью представить новый материал в каждой главе (и даже добавили новую главу!) чтобы убедиться, что описание сеттинга является столь всеобъемлющим, насколько это возможно. Эта книга содержит по меньшей мере 25% нового материала в дополнение к пересмотру существующего, а механика была протестирована на основе запросов фанатов. В этой книге вы найдете следующее:

Глава 1: География - расширенное описание земель, появившихся в Книге Воздуха 4 редакции. Здесь описаны сведения об основных географических особенностях, таких как горные хребты, прибрежные районы, бескрайние равнины, а также преимущества и недостатки ничейных земель, расположенных между границами Великих Кланов. Также описаны некоторые из забытых мест, разбросанных по выемкам и уголкам Изумрудной Империи, к которым ГМ может проявить интерес для использования в качестве сеттинга для своих приключений. И кто может быть лучше буси Синдзё, чтобы заметить географические особенности, самые элитные разведчики и одни из лучших кавалеристов во всем Рокугане.

Глава 2: Обычаи рассматривает традиции и обряды, заполняющие жизнь каждой живой души в Империи. Описаны наиболее распространенные уровни кастовой системы Империи, как и основные вехи, такие как рождение, смерть, церемония гэмпукку и дарение подарков среди различных кланов. Каждый Великий Клан имеет свой раздел с подробным описанием уникальных ритуалов и обычаев, а также Малые Кланов и Императорские семьи. Механика для этой главы содержит продвинутую школу Защитник Малого Клана, которая отлично подчеркивает уникальные обычаи и практики Малых Кланов по сравнению с Великими Кланами.

Глава 3: Социальная структура предлагает взглянуть на жесткую социальную структуру, которую Империя знает, как Небесный Порядок. Это не просто система каст, это неотъемлемая часть религиозных верований нации, социальная структура Рокугана начинается с Императора и идет вниз, включая не только самураев Великих и Малых Кланов, но членов духовенства, обученных крестьянских воинов и нижайших эта. Чтобы подчеркнуть жесткую природу общества, в этой главе представлена механика продвинутой школы Императорского Отпрыска.

Глава 4: Политика исследует беспощадное окружение двора, доминирующее в социальной

среде Рокугана. Здесь описаны различные уровни дворов и их относительная важность, от Императорского двора вплоть до простых провинциальных дворов, поддерживаемых бесчисленными правителями по всей Империи. А также включено более глубокое описание власти и престижа Избранных Императора и Драгоценных Чемпионов. Чтобы подчеркнуть зловещую сторону политики Рокугана, описаны Львиные Тени Икома, популярный группа из предыдущих редакций, когда-то известных как Шпионы Икома.

Глава 5: Искусство - совершенно новая глава, и описывает занятие искусством в обществе самураев, то, что многие члены касты часто упускают в пользу пути воина или свитков священника. Глава описывает, как искусство влияет на политику и дипломатию в Империи, а также, как каждый клан подходит к искусству. Здесь выделены Ремесленники Сиба, один из самых традиционных ремесленных институтов в Рокугане.

Глава 6: Торговля и Экономика изучает странную и иногда парадоксальную экономику Изумрудной Империи. В главе обсуждается роль денег в жизни различных каст Империи. В ней также рассматриваются вопросы продажи товаров, основных торговых путей Империи и в ее прибрежных водах, импорт и экспорт различных кланов. Механическим бонусом для этой главы является продвинутая школа Капитан Кобунэ, один из ключевых элементов экономики клана.

Глава 7: Преступность и Наказание - важная глава в связи с важной ролью правоохранительных систем Империи, применяемых во многих кампаниях. В этой главе описан не только устав Изумрудных магистратов, но и Нефритовых магистратов и многих выдающихся традиций магистратов из Великих Кланов. Кроме того, глава обсуждает какие акты считаются преступными в судебной системе Империи, и то, насколько суровое наказание ждет тех, кто их совершает. Из-за важности главы сюда включены не одна, а две механические характеристики: Магистраты Додзи и их коллеги Магистраты Соси.

Глава 8: Религия описывает взгляд на религиозные системы Рокугана. Религия является неотъемлемой частью жизни каждого благочестивого самурая, и в этой главе рассматриваются все аспекты этого, включая не только изучение Тао Синсея, но и почтение к Фортунам Тэнгоку и поклонение предкам, которые так распространены среди самурайских семей. Хотя очевидно, что религия относится к жизни касты жрецов сюгэндзя, в этой главе также описаны, как она может повлиять на повседневную деятельность буси и придворных, не говоря уже о странных монахах Братства Синсея. Разнообразие религии в Изумрудной Империи можно увидеть в продвинутой школе Темного Образца, эта механическая опция доступна только самым набожным воинам клана Паука.

Глава 9: Образование отображает жизненную важность образования в культуре, где господствуют ученые воины. От додзё буси до храмов сюгэндзя и академий придворных, где каждое поколение может быть обучено, а также множество различных церемоний гэмпуку, проводимые по всей Империи. Также описана одна из самых странных методик обучения, загадочные Мечники Тао из клана Дракона.

Глава 10: Война имеет, пожалуй, самое непосредственное отношение к чаяниям среднего самурая, и судьба не может предоставить ничего больше для благочестивого воина, чем убивать и умереть на поле боя во имя своего господина. В этой главе описаны традиционные военные роли, заполненные многими самураями, а также уникальные военные традиции и организации в рамках отдельных кланов и других подразделений, таких как Императорские легионы. В качестве примера подобной уникальной боевой философии, которые существуют в разных кланах, в этой главе описаны Прагматики Хида.

Глава 11: Мир Снаружи - это беглый взгляд на то, что известно о землях за пределами Рокуган. Эта информация намеренно мала, и предназначены, чтобы зажечь воображение отдельных ГМ, желающих сделать свои кампании в рамках большого мира.

Приложение 1: Путь Даймё - обновление систем, первоначально включенных в издание 4 редакции с таким же названием. Эти дополнительные механики предназначены для ГМ для включения своих игроков в события Империи на гораздо большем масштабе, на позиции даймё, сенсея, храмового мастера и других значимых позиций.

Приложение 2: Глоссарий - просто пересмотр многих важных терминов. Раздел включает в себя все основные семейные имена в Империи, а также традиционные воинские и политические позиции, в том числе мощное военное звание рикугунсёкан и существенное политическое звание хатамото.

География

Молодой студент посмотрел на ряд свитков перед собой, каждый из которых содержал подробную карту одной провинции. Он нахмурился, глядя на грандиозность всего этого, и вздохнул слегка.

"Что-то тебя беспокоит, юный ученик?"

Студент подскочил, повернулся к двери и поклонился. "Простите меня, сенсей! Я не хотел проявить неуважение!"

"Есть ли у тебя возражения против твоего назначения?" Сенсей шел между столами, ведя пальцем вдоль одного из крупных свитков, на которых были начертаны карты.

"Я бы никогда не возражал, господин," сразу ответил студент.

Сенсей усмехнулся. "Конечно, не будешь. Ты - прекрасный студент. Но, пожалуй, ... озвучь свои опасения."

Студент нахмурился под своей простой маской из ткани и заерзал. "Это просто... если бы не было веры в ваш преподавательский талант, господин... Я бы удивился, если бы был лучший способ использовать мое время."

Теперь сенсей засмеялся открыто, звук смеха разнесся по комнате. "Отличный ответ! Может быть, тебя нужно обучать как придворного вместо этого!" Увидев, как мальчик явно побледнел, он отмахнулся комментарием. "Шутка, юноша, не пугайся." Он остановился на мгновение. "Ты знаком с историей о Дайдодзи Юри?"

Мальчик подумал так, что его брови сморщились. "Я не помню этого имени, господин."

"Дайдодзи Юри был разведчиком клана Журавля, и был ужасно зол на клан Льва за смерть своего брата." Сенсей махнул пальцем. "Ты никогда не должен позволять эмоциям затмить долг. Однако, это то, что Юри сделал, и это вовлекло его в большую опасность. Однажды он зашел слишком далеко в провинции Льва и был обнаружен. Патруль Льва насчитывал по крайней мере десять человек, и они погнались за ним обратно в провинцию Журавля. Можешь представить, что случилось дальше?"

"Один против десяти? Если он не нашел подкрепления, то очень мало шансов на выживание".

"В общем правильно," сказал сенсей. "Юри выжил. А его преследователи нет".

Студент изумился. "Как, господин?"

"Прекрасное знание местности," ответил Сэнсэй, указывая на карты. "Семья Дайдодзи известна своим требовательным вниманием к деталям на своей родине. Они часто бывают не в ладах со Львом, клан с огромным числом самураев, и используют особенности местности, рывины, болота, даже иногда преднамеренные ловушки, что дает Дайдодзи возможность держать линию обороны для клана Журавля."

Студент посмотрел на карты с возобновлением интереса. "Это удивительно, господин. Все ли Дайдодзи так опытные?"

"Многие из них," сказал сенсей. "Будь осторожен, когда имеешь с ними дело. Но даже они часто уступают по уровню мастерства членам семьи Синдзё клана Единорога. Нет никого, кто знает, как лучше использовать особенности местности для своих тактических маневров против врага". Он сделал паузу. "Ну, может быть, Акого, если не учитывать кавалерию, но Акого слишком ограничены честью, чтобы использовать слегка сомнительные тактики такого характера."

"Синдзё," размышлял студент.

"Именно так," сказал сенсей. "Ты слышал историю о Синдзё Цуро?" Он улыбнулся. "Тебе она очень понравится."

Окружающая среда и местность

Как уже кратко описано в Легенде Пяти Колец RPG 4 редакция, земли, на которых раскинулась Изумрудная Империя, очень разнообразны. Величественные горы отрезают ее от палящих пустынь на западе и загадочных степей на северо-западе. Другая великая горная цепь, Горы Хребта Мира, проходит по середине Империи и разделяет земли в две отдельные части. Большие перекатывающие холмы лежат у подножий этих гор, а вересковые пустоши и другие бугры можно найти по всей Империи. Густые хвойные леса в изобилии растут на севере, а на юге и на островах Богомола джунгли заполнены экзотическими деревьями. Самый странный и большой лес из всех - легендарный Синоэн Мори. Огромный и практически неисследованный, этот великий лес до сих пор остается загадкой для большинства людей, населяющих Изумрудную Империю.

Рокуган также может похвастаться несколькими обширными равнинами. От золотых полей северо-западных земель Единорога до больших сельскохозяйственных угодий кланов Льва и Журавля, большая часть Рокугана - широкое плато плоских и плодородных лугов.

Длинная береговая линия Рокугана также очень разнообразна. На севере пляжи узкие и заполнены гладкими камнями. В нескольких местах холодные течения северного океана бьются волнами о высокие скалы. В центральном Рокугане, где Хребет Мира встречается океан, берег состоит из впечатляюще высоких скал, имея только несколько мест для подхода судов. Поселения Журавля

вдоль этого побережья являются единственными безопасными гаванями в этой части Империи. Южное побережье - мелководное, с множеством пляжей и прибрежных болот.

Горы

Рокугане почитают горы как места, где живут древние духи. В до-Имперские времена немногие люди осмеливались отправиться в горы, опасаясь столкновения с злыми духами. Только самые святые и духовно просвещенные мужчины и женщины были готовы рисковать в горных районах, строя святыни и монастыри в отдаленных местах, где они могли бы платить дань своим богам в спокойствии вдали от любопытных глаз. Однако, после возникновения Империи и ее роста, растущее население и потребность в ресурсах, таких как металл и камень, способствовали заселению предгорий возле больших вершин. В настоящее время многие укрепленные замки и крепости также стоят на высоких горах, охраняя стратегически расположенные проходы и защищая людей, работающих в близлежащих шахтах. Тем не менее, даже в XII веке большинство горных хребтов остаются неисследованными, неизведанными и дикими.

Горы занимают особое место в сердцах людей Рокугана. Они не только красивы и величественно грандиозны, являясь прекрасным примером величия природы, которую чтит искусство Рокугана, но также полны непостижимых тайн и необычных опасностей, в том числе странных зверей, редко обитающих в других местах.

Три основные горные цепи Империи образуют большие естественные барьеры, которые нельзя легко пересечь. Горная цепь Сэйкицу, или Хребет Мира, разделяет Империю на две части, пересекая Рокуган зазубренной формой, идя из изолированных северо-западных земель Единорога к юго-восточному побережью Журавля. Югурэ Яма, или Сумеречные Горы, проходит по землям Краба и помогает в охране юго-западной границы Империи от Земли Теней, усиливаясь более низкой грядой, известной как Стена над Океаном. Третий большой горный хребет Кёдай ано Кабэ сано Кита, или Великая Стена Севера, изолирует Империю от открытых степей и непроходимых пустынь Пылающих Песков, и помогает предотвращать вторжения племен гайдзинов с севера. Вместе эти три горные системы сыграли важную роль в истории Рокугана, и, несомненно, помогли сформировать культуру, характер и значение системы своих обитателей.

Горы Хребта Мира

Помимо нескольких перевалов, нет простого способа пересечь Хребет Мира. На самом деле, путешествие через эти горы настолько сложное, что редкие перевалы, пересекающие их, имеют первостепенное стратегическое значение. Мало кто рискнет пересечь эти горы вдали от перевалов, лишь немногие исследователи путешествовали через обширные неизведанные территории в сердце этого впечатляющего горного хребта.

Горы Хребта Мира идут зубчатой дорожкой через Империю от северо-западных территорий Единорога до юго-восточного побережья. Высокие скалистые пики Хребта Мира покрыты льдом и снегом круглый год, и не имеют растительности за исключением случайных лишайников и мха, каким-то образом зацепившихся к голой скале. Ниже линии снега толстые и удивительно упругие хвойные кустарники растут везде, где имеются редкие пятна земли. На более низких высотах начинают появляться скопления деревьев, сбившихся в кучу, как будто для защиты от ветра и дождя, с сильными корнями, зарывшимися глубоко в землю. В этих местах местность представляет собой смесь зубчатых камней и чернозема, достаточная, чтобы позволить процветать различным видам растительности, но опасная, чтобы сбить кураж любому путешественнику от дальнейшего восхождения. У подножия гор Хребта Мира расположились холмы, разделяя скалистые вершины и окружающие равнины и долины, иногда постепенно, а иногда и резко. Как и сами горы, эти холмы различаются по своей флоре и фауне от одного региона Рокугана к другому, но на них обычно гораздо более богатая смесь жизни, чем на мрачных высоких пиках.

Из-за огромного расстояния, которое покрывает Хребет Мира, горная цепь представляет несколько различных сторон народу Рокугана. На северо-западе, формирующие подножие хребта холмы такие же голые, как и высокие, зазубренные, с обледеневшими пиками, исчезающими в облаках. В этой части Изумрудной Империи на внешней кромке земель Единорога горы Хребта Мира крайне опасны, и только очень смелый или очень безрассудный осмелится путешествовать через них. Тем не менее, в этой области находится один из немногих крупных перевалов через гряду. Перевал Иути в глубине земель Единорога является одним из немногих маршрутов, позволяющих относительно безопасное путешествие через Хребет Мира, и Единорог извлекает большую пользу от торговли и коммерции, проходящих через этот перевал.

Недалеко, где земли Единорога встречаются с землями Льва, находится Перевал Сэйкицу. До XII века он был довольно незначительным перевалом, но после разрушения Перевала Бэйдена во время Войны Духов он был расширен божественным повелением Солнца, и стал основным маршрутом для торговли и путешествий через Хребет Мира. Перевал соединяет восточную кромку земель Единорога с северной окраиной территорий Скорпиона, и вопрос какой клан имеет право на сбор налога и управление перевалом часто является предметом спора.

Одна из самых высоких точек во всей гряде - это Гора Семи Громов, стоящая на краю территории Льва в самом сердце Рокугана. Дворец Икома находится недалеко от основания этой впечатляюще высокой горы. В то время как Гора Семи Громов является чрезвычайно высокой, зубчатой и скалистой, в этой области Хребет Мира в целом мягче, чем на северо-западе. Хотя высокие пики все еще в основном голые скалы, покрытые льдом и снегом на вершинах, на среднем уровне и более низких высотах деревья и растения растут в изобилии, а склоны гор всегда зелены.

К югу от Горы Семи Громов находится Перевал Бэйдена, еще один главный проход через Хребет Мира. На протяжении более тысячи лет Бэйден был основным маршрутом через этот горный хребет, соединяя земли Льва с землями Скорпиона. Таким образом, Бэйден был постоянной точкой внимания торгово-военных действий, с более чем несколькими войнами за его контроль. В XII веке перевал был разрушен сюгэндзя Императора Тотури I в разгар конфликта, известного как Война Духов. После этого основной поток через Хребет Мира сместился на Перевал Сэйкицу, хотя всё еще возможно небольшое взаимодействие через сеть меньших перевалов, известных как Тени Бэйдена.

Идя на юг и на восток, в конце концов горы Хребта Мира упираются в теплые края на территориях Журавля. В этом регионе горы образуют массивную стену, отделяющую поля материка от моря. Хотя снег всё еще покрывает вершины пиков, растительность растет в изобилии на их нижних склонах в этой части мира, питаясь от частых осадков. Далеко на юге Хребет Мира обрывается и, казалось бы, тает в море. В этом регионе густые леса и коварные болота окружают прибрежных пики.

Сумеречные Горы

Ниже, чем могучий Хребет Мира, гряда Югурэ и его ответвление Стены над Океаном охватывают довольно большую часть земель Краба. Эта горная цепь возвышается над территорией, которая отделяет Империю от беспощадных сил Земли Теней, образуя естественный барьер против припешников Фу Ленга. На протяжении сотен лет клан Краба использовал Сумеречные Горы, чтобы укрепить свою оборону Изумрудной Империи, и даже после строительства знаменитой Стены Кайу горы по-прежнему играют важную роль в обеспечении безопасности и благополучия Рокугана.

Суровые и скалистые Сумеречные Горы не так высоки, как и другие два больших хребта Рокугана, но они чрезвычайно плотны. Гряда состоит из бесчисленных ребристых пиков, идущих один непосредственно за другим. Они увенчаны снегом и льдом в течение зимних месяцев, а в течение лета на их вершинах нет растительности, только твердые камни. Ниже на их склонах местность не менее скалистая, деревья и кусты растут только на изолированных островках, как правило, в долинах и по берегам Реки Последнего Стояния. Эта река пересекает Сумеречные Горы и большей частью своей длины образует естественную границу между Империей и Землями Теней.

Путешествия через любую часть этих гор является весьма опасным делом. Во многих районах местность нестабильна и риск оползней чрезвычайно высок. Помимо нескольких узких перевалов, любой пересекающий эти горы должен маневрировать по узким трещинам или пересекать глубокие пропасти. Множество природных хищников сделали Сумеречные Горы своим домом, и, кроме того, южная часть горной цепи также заражена существами из Земли Теней. Этот регион пострадал от Скверны, что деформировало и изменило его природу и внешний вид. Клан Краба развернул сложную защитную структуру, в том числе ловушки и агрессивные разведывательные патрули. Однако, после восьмого столетия истинным ключом ко всей обороне Краба является сильнейшее строение, когда-либо построенное людьми, Стена Кайу, возвышающаяся на 100 футов и растянувшаяся почти на всю длину границы с Землями Теней. Стена Плотника расположена на северном берегу Реки Последнего Стояния, и ее высокие стены делают Сумеречные Горы, маячащие за ней, еще более великолепными и непроницаемыми.

Как уже упоминалось, существует ряд перевалов через Сумеречные Горы, и большинство из этих путей либо усилены гарнизоном Краба, либо наполнены ловушками. Все, кто будет путешествовать по ним (по любой причине), лучше бы дали о себе знать властям Краба. Самый большой и, несомненно, самый безопасный проход через Сумеречные Горы - Кайу Рока, или Перевал Плотника. Расположенный примерно по середине вдоль хребта Сумерек, Перевал Плотника - это самый простой способ переместить войска к границе с Землями Теней, и таким образом, широко используется Крабом в течение сотен лет.

Самый безопасная часть Сумеречных Гор - область к востоку и к северу от границы с Землями Теней, особенно гряда, известная как Стена над Океаном. Несмотря на многие опасности, найденные в этих горах, на них поддерживают удивительно большое количество чайных плантаций. Большая часть снабжения чаем Рокугана, по сути, происходит из этой области, лишь часть из могучих Сумеречных Гор считаются цивилизованными. Кроме того, предгорья этих гор содержат богатые залежи железа, и шахты клана Краба - основной источник богатства и ресурсов для клана.

Великая Стена Севера

Также как Сумеречные Горы образуют естественный барьер, отделяющий Изумрудную Империю от Земли Теней, Кёдай на Кабэ Сано Кита изолирует Рокуган от земель гайдзинов на севере. Великая Стена Севера настолько обширна, на самом деле, что очень немногие в Империи знают, что

лежит за ее пределами.

Великая Стена Севера, возможно, самый впечатляющий горный хребет во всем Рокугане, его высокие вершины превышают пики Хребта Мира. Пики Великой Стены покрыты толстым одеялом льда в течение всего года; многие из гор настолько высоки, что даже их предгорья окутаны снегом в течение восьми-девяти месяцев в году. Великая Стена не такая зубчатая как Сумеречные Горы или Хребет Мира, и его гладкие покатые пики, кажется, сливаются друг с другом, образуя единое целое, чудесное для созерцания и опасное для изучения. Между этими великими северными горами расположено много глубоких и изолированных долин, часто с озерами или горными потоками, питаемыми летним таянием из вершин.

Каменистые вершины Великой Стены Севера - безжизненны, неудивительно, учитывая их ледяные условия. Однако, на более низких высотах горы полны жизни. Сосны, ели и кипарис превращают нижние склоны в темно-зеленую гладь в течение всего года. На южной стороне хребта, на более низких высотах также многочисленны дубы и клены, потому что они не могут выжить на холодных больших высотах. Сочетание густых лесов и многочисленных ручьев и озер делает горы популярным домом для многих видов животных. Больше, чем любой другой горный хребет в Рокугане, Великая Стена Севера является домом для невероятного разнообразия животных, в том числе часто встречающихся бурых и черных медведей, пум, барсуков, тигров и горных козлов.

Немногие самураи когда-либо решились перейти на север от этого хребта, но члены кланов Единорога и Скорпиона говорят, что эти земли изобилуют обширными пустынями и мрачными открытыми степями. В Рокугане это место называют Пылающие Пески, хотя и не все там является пустыней. По народным сказаниям, могучие варвары с большими стадами лошадей живут за горами на северо-западе, убивая и грабя друг друга и своих соседей без милосердия. Клан Дракона и Феникса неустанно следят за своими горными северными границами, следя за тем, чтобы ни одна неистовая варварская орда не попала в Рокуган. Стихийные бедствия также делают Великую Стену Севера крайне опасной. Тяжелый снег непрерывно угрожает лавинами, а жизнь с избытком животных включает в себя многочисленных смертельных хищников. Крестьяне, как правило, любят Великую Стену издалека, и благодарят, что им не нужно подходить к ней. Самураи кланов, как правило, не думают, что об эти горы хранят их как северная граница Империи. Дракон и в меньшей степени Феникс знают горы довольно хорошо. Иногда даже ходят слухи, что Феникс торгует с одним племенем северных варваров, называемых Ёбандзин. В конце XII века бурные события заставили Империю в целом стать более осведомленной о Великой Стене и народах, живущих за ее пределами.

Есть несколько мест на Великой Стене, достойных упоминания, но в остальном - это подавляющая неизведанная глушь. Только горстка этих мест широко известна, но странное и самое известное, несомненно, Хинанбасё сано Мицу Симай, Прибежище Трех Сестер. Высоко в горах недалеко от территории Дракона, это место - одна из редких святынь, посвященная Луне, божество, почитаемое рокуганами с тревогой. Для того, чтобы достичь это обособленное место, путешественники должны найти путь,

Хроники Империи:

Плохая смерть Хида Аморо

В эпоху Войны Кланов клан Краба отказался от своего поста в первый и единственный раз, заключив союз с силами Земли Теней. Лорд Краба Хида Кисада ошибочно полагал, что может использовать силы Земли Теней для захвата трона, а затем использовать силы объединенной Империи, чтобы сокрушить Земли Теней навсегда. Он в конце концов узнал не понаслышке величину своей ошибки, но в это время силы Краба уже сражались рядом с силами Фу Ленга.

Одним из самых опасных солдат Кисада в этой войне был легендарный берсеркер по имени Хида Аморо, человек, чья способность к ярости казалась бесконечной, и чья доблесть на поле боя уничтожала врагов клана Краба. К сожалению, Аморо был опасен и для своих товарищей из клана, также как для своих врагов, в объездах своей боевой ярости он мог атаковать всех рядом стоящих. Кисада был готов избавиться от Аморо после боя, в котором берсеркер убил более ста солдат Краба, но Куни Ёри, даймё семьи Куни, предложил решение. Ёри создал альянс с Землями Теней и уже начал ощущать влияние Скверны на свой разум. Используя страшный ритуал махо, он создал легион нежити для битв рядом с Аморо, солдаты, которых нельзя убить бушующим насилием Аморо. Он также дал Аморо амулет, позволявший ему контролировать солдат-зомби.

С новыми миньонами нежитью на своей стороне Хида Аморо стал еще более устрашающим для врагов клана Краба. Тем не менее, эта темная сделка стала его гибелью. Через несколько месяцев силы Краба вступили в бой с Драконом на Перевале Бэйдена. Войска татуированных людей Тогаси загнали в тупик легион зомби Аморо, и к своему разочарованию он случайно разбил амулет Куни Ёри.

Освободившись от контроля, сотни зомби повернули против Хида Аморо и разорвали его на куски.

называемый Восхождение Луны, единственная дорога, ведущая в храм; поиск этого мистического маршрута может быть испытанием сам по себе. Сам Храм поддерживают три сестры, и, судя по всему эти три женщины жили там так долго, как любой может помнить, думают, что они могут быть призраками или другими духами. Предположительно, они могут ответить на любой вопрос правдиво, но гибель неизбежно постигает тех, кто спрашивает.

Леса

Леса сильно разнятся от одной части Империи к другой, из-за плодородия почвы, различного климата и погодных условий в разных регионах Рокугана. На севере преобладают большие хвойные леса, но также много небольших лесов, состоящих из дуба, сосны, ели, березы и клена. Большинство из этих лесов находятся в предгорьях Великой Стены Севера, но самый впечатляющий северный лес, Исава Мори, находится в самом центре территории Феникса. Если идти на юг, вечнозеленые хвойные деревья будут постепенно уступать смеси лиственных деревьев. Наиболее распространенные из них клен, дуб, и яблоня, но березы, ивы, груши, и сливы также весьма распространены.

В центральном и юго-центральном Рокугане леса, как правило, меньше, реже и более разбросаны, чем на севере, так как в этих регионах преобладают сельскохозяйственные равнины. Бамбук, относительно скудный на севере, становится гораздо более распространен в этих регионах, и широко культивируется рокуганами из-за своего быстрого роста и универсальности. Есть несколько крупных исключений из этого правила ограниченной лесистости, самый упоминаемый и печально известный лес - это Синомэн Мори. Самый большой и самый страшный лес во всем Рокугане, Синомэн Мори эффективно формирует западную границу Империи, и лишь немногие самураи осмеляются войти в его зловещие тени.

На южном побережье Рокугана и на островах Богомола, где тропические ветра греют почву и частые дожди питают ее, можно найти более экзотические леса. Здесь наиболее распространены черное эбеновое дерево, красное дерево, сильная бальза, а также тик, ясень, каркас, пальма и различные плодовые деревья. На островах Богомола они часто уступают тропическим джунглям с растениями, таким как кокосы и гранаты.

Исава Мори

Исава Мори расположен в самом сердце территории Феникса и является одной из самых важных диких местностей в Рокугане. Уступая в размере только огромному Синомэн Мори, Исава Мори - один из старейших диких районов Империи. Высокие сосны и другие хвойные деревья, такие как кедры, кипарисы, пихты и ели составляют подавляющее большинство деревьев в этом лесу, но дубы, клены и березы также растут на густых участках. Поскольку большинство деревьев в Исава Мори вечнозеленые, лес скрыт за листвой круглый год. В течение долгих зимних месяцев толстый снежный покров покрывает темно-зеленые мантии леса, но не в состоянии сделать его менее мрачным или суровым. Множество из глубоких мест в Исава Мори еще не изучены человеком, и хотя лес гораздо менее опасен, чем Синомэн Мори, многие его районы, как известно, населены злыми духами. Также в разное время в лесу жили племена Нэдзуми. Говорят, что даже мощные Элементальные Мастера клана Феникса избегают более опасные закоулки в Исава Мори.

Несмотря или, возможно из-за слухов о странных существах и неестественных проявлениях, многие самураи Феникса смотрят на Исава Мори как на место глубокой духовной и религиозной значимости. Семья Асако в частности считает Исава Мори местом духовного обучения и просвещения, и относится к нему с большим уважением. Сибя почитают лес как место обитания древних духов, но в целом обходит его стороной. Только Исава смотрят на лес в первую очередь, как на ресурс, хотя они не выражают неуважение к духам леса. Исава считают себя мастерами духовных искусств, так что наличие или отсутствие духов и привидений в Исава Мори вряд ли может стать серьезной проблемой. Тем не менее, Исава всегда выражают должное уважение и благодарность к лесным kami при заготовке древесины. Древесина в Исава Мори - основной ресурс для клана Феникса, тем более, что из древесины этого первобытного леса производят исключительно устойчивые свитки. Кроме того, святыни, построенные из древесины Исава Мори, почти всегда, кажется, привлекают благосклонность Фортун.

Глубоко внутри Исава Мори находится то, что Асако давно окрестили Сердце Природы. Мудрецы Асако считают, что этот проход ведет к Духовным Сферам, но никто точно не знает, где его найти, и кажется, что он случайно передвигается по лесу. Он ведет к различным Духовным Сферам, в том числе Тикусюдо, Саккаку и Юмэ-до. Невозможно предсказать местоположение Сердце Природы, или в какую Духовную Сферу будет вести проход в данный момент времени. Даже обитатели Духовных Сфер сами не имеют возможности узнать, где проход или как вернуться. Сердце Природы и странные существа отвечают за то, что Исава Мори заработал по большей части темную репутацию на протяжении веков.

Мори Курой

Задолго до того, был основан клан Феникса, народ, живший в то время в провинциях Исава,

имел другое название для Исава Мори - Мори Курой, Черный Лес. В те древние времена жители видели лес как страшное и ужасающее место, которое лучше всего полностью избегать. Они считали, что странные и опасные существа живут глубоко в лесу, и не смели заходить слишком глубоко в эту мрачную территорию. В любых трудностях или несчастьях обвинялись злые духи леса.

Только сам Исава начали менять такое отношение к лесу, войдя в глубину леса в одиночку и вернувшись невредимым через семь дней и ночей. Со временем местные страхи и суеверия отступили, но простые люди никогда забыли их... по хорошей причине.

В Исава Мори есть место, которое местные жители до сих пор называют Мори Курой. Темная и зловещая область большего леса, Черный Лес - одно из самых страшных мест во всему Рокугану. Каждый, кто живет рядом с Черным Лесом убежден, что-то совершенно зловещее скрывается в глубинах этого места. Эту часть Исава Мори почти никогда не тревожат, и только при непреодолимых обстоятельствах кто-нибудь осмелится взять древесину или другие ресурсы в этом месте.

В центре Черного Леса можно найти брошенную усадьбу, когда-то принадлежавшую Исава. Говорят, что мощный сюгэндзя однажды призвал они в эту усадьбу, надеясь навлечь проклятие на Исава смертельной чумой. Чума они приняла ужасную плату от Исава, не один, а два раза. В настоящее время Исава знают об этом месте и выставили стражей, чтобы никто не смог туда пройти снова.

Синомэн Мори

Синомэн Мори - одно из самых загадочных мест в Империи. Крупнейшей лес в Рокугане Синомэн Мори также одно из наименее изученных мест в границах Империи, и он никогда не был полностью изучен. Хотя люди Рокугана посещают внешние края этого девственного леса, иногда заготавливая драгоценные древесину в нем, ни один человек никогда не решился зайти глубоко, чтобы вернуться и рассказать о нем. И на самом деле сотни миль этого леса никогда не видел ни один смертный человек. Даже Нага, чьи древние города почти все находятся в Синомэн Мори, не берутся утверждать, что знают все секреты этого жуткого места.

Есть сотни слухов и легенд, касающиеся Синомэн, сказки становятся всё более и более сложными на протяжении веков, и никто не может по-настоящему сказать, что правда, а что ложь. Все виды духов и фантастических существ, как полагают, населяют лес, и его ядро имеет репутацию околдованного всевозможными духовными силами. Никто не знает, факт это или вымысел, но все, кто посетил Синомэн или даже посмотрел на него с расстояния, убеждены, что это действительно опасное место, какое-то не совсем естественное или связанное с остальной частью материального мира. Даже самые смелые самураи Рокугана не решаются рисковать в изучении этого огромного леса, и поэтому Синомэн Мори остается землей и домом бесчисленных диких зверей и многих странных существ. Его флора богата и чрезвычайно разнообразна, и по большей части остается нетронутой. В этом лесу можно найти березу, иву, клен, дуб, или по крайней мере на тех участках, которые люди Рокугана решились посетить. В северной части Синомэн Мори распространены кипарис и можжевельник, а также пихты и клен. Однако, на южном крае сливы и вишни смешиваются с тиком, бальзой, ивой и березой.

Несмотря на все эти страшные слухи, в разное время Скорпион, Краб и Единорог исследовали окраины этого огромного леса. Они также заготавливают древесину в нем, хотя делают это аккуратно и заботливо, чтобы не обидеть духов Синомэн Мори. Несмотря на долгую историю Империи, ни один клан не осмелился основать крупное владение около Синомэн Мори, хотя вокруг него находится множество небольших деревень. Хэймин, живущие в этих деревнях, никогда рисковали заходить в древней лес, боясь узнать то, что может лежать в его пределах.

В юго-восточной окраине Синомэн Мори расположено Озеро Снега Вишневых Цветов, одно из самых важных мест в Рокугане. В этой части леса доминируют вишневые деревья, растущие по краю озера и цветущие все лето, прежде чем опадать, покрывая воду белыми лепестками, что делает озеро, как будто покрытым снегом. Тут проводят один из самых известных фестивалей Империи, Фестиваль Вишневых Цветов, каждую весну, и отмечающие рядом с Синомэн Мори могут на мгновение забыть о своих страхах об этом месте.

Кицунэ Мори

Кицунэ Мори, Лес Лисиц, относительно небольшой по сравнению с огромным лесом Синомэн на западе. Он также намного более простое место, с несколькими оставшимися тайнами, по крайней мере, для сюгэндзя семьи Кицунэ. Кицунэ Мори является домом для клана Лисы с основания Империи, став частью территорий Богомола, когда Лиса присоединил к Богомолу в конце XII века. Это довольно редкий лес со смешанными по типу деревьями. Мягкий климат и теплые ветры с юго-востока чрезвычайно полезны для богатой и разнообразной флоры, и таким образом Лес Лисиц - зеленое и щедрое место. Деревья в Кицунэ Мори, как правило, не жмутся к друг другу, а растут поодаль, поэтому, несмотря на бесчисленные маленькие растения и кустарники, путешествовать через лес сравнительно легко. В Кицунэ Мори можно найти все виды растений и животных, это идеальное место для собирания орехов, ягод и корней. В нем большое разнообразие дикорастущих плодов и съедобных растений, достаточно обильное, чтобы накормить сотни людей просто собирая

дары леса. И действительно, благодаря этой исключительной щедрости, клан Лисы пережил свои первые десятилетия в Кицунэ Мори.

В Кицунэ Мори так много различных трав, корней и специй, что травники по всей империи считают его одним из лучших мест для поиска лекарственных ингредиентов. В лесу растут в изобилии березы и ивы, но он может похвастаться сотней различных сортов деревьев, в том числе несколько видов кленов, а также многих хвойных кустарников. Неудивительно, что обильная растительная жизнь в Кицунэ Мори привлекает бесчисленные виды животных, и это одно из лучших мест в Империи для охоты как на мелкую дичь, так и на большую добычу, олени и кабаны (хотя Кицунэ не позволяют охотиться на лисиц в любом месте в пределах своих территорий). Волки и бурые медведи - самые грозные животные, живущих в пределах леса, но, как следует из его названия, в нем обитает несколько видов лисиц, в том числе хитрая красная лисица, процветающая в нем.

В Кицунэ Мори находится более, чем несколько духовных шлюзов, в первую очередь в Тикусудо, царство Животных. Духи-оборотни, особенно кицунэ и тануки, частые посетители Кицунэ Мори и их взаимодействие с кланом Лисы способствовали росту известности духовной природы семьи Кицунэ. Однако, для тех, кто не состоит в клане Лисы, Кицунэ Мори может стать тревожным местом, и чужие, как правило, весьма осторожны при путешествии через эти леса.

Равнины

Между многочисленными высокими горами, холмами и густыми таинственными лесами, в Рокугане находятся несколько обширных равнин, плодородные земли, часто культивируемые крестьянами Империи, производя обильные урожаи. Три наиболее важные региона расположились на территориях Журавля, Льва и Единорога.

Плодородные равнины Журавля

В отличие от плоских открытых земель Льва и Единорога, небольшая равнина в середине территории Журавля на самом деле состоит из покатых холмов и долин. Начинаясь на севере и востоке возвышающихся гор Хребта Мира, равнины Додзи раскинулись через сердце их северных территорий, и образуют краеугольный камень сельскохозяйственного богатства Журавля. Они изрезаны ручьями, малыми реками и озерами, богатыми рыбой, креветками, водными каштанами, семенами лотоса, камышом и другими ресурсами. Множество ручьев в сочетании с мягким летним климатом и частыми осадками обеспечивает землям Журавля густую растительность практически круглый год. Весной бесчисленные виды цветов цветут на этих полях, превращая в невзрачные сельхозугодия в яркие и красочные.

Журавль считает эти плодородные равнины жизненно важными, поскольку они обеспечивают клан большей частью продовольствия. Хотя они относительно малы по сравнению с огромными сельхозугодиями Льва или открытыми прериями Единорога, угодья Журавля тем не менее производят достаточно риса, пшеницы и хлопка, чтобы не только удовлетворить собственные потребности клана, но и интенсивно экспортировать. Более девяти десятых равнин Додзи используются для интенсивного культивирования и сельского хозяйства. Рис, хлопок и пшеница являются доминирующими культурами, дополняя их пшеном, рапсом, шелка, сорго и кукурузой. Интересно, что продуктивность Журавля настолько велика, что им на самом деле не надо использовать все свои земли для сельского хозяйства, и на их территории есть несколько открытых пастбищ и неиспользуемых полей. Эти открытые участки привлекают грызунов, лис и оленей. Иногда по их равнинам бродят дикие лошади, а пумы, рыси и волки часто посещают этот регион для охоты за добычей.

Вдали от плодородных центральных равнин Журавля есть город, также обладающий богатой сельскохозяйственной зоной. Мура Сабисий Тоси, или Город Одинокого Берега, находится на побережье на южном конце Хребта Мира. Процветающий порт выходит на обширные равнины, также являющиеся собственностью клана Журавля. Этот регион также производит значительный урожай проса, риса и рапса для клана.

Непрерывные Поля Льва

Крупнейшая из открытых равнин Рокугана находится под управлением клана Льва. Хотя почва равнин Льва чрезвычайно плодородна, погода там несколько непредсказуема из-за пересечения влажных ветров с восточного побережья и суховея их внутренних районов Рокугана. Это делает равнины Льва склонными к наводнениям и засухам, из-за дождя, заливающего временами в течение нескольких дней подряд, или, когда дождя нет в течение нескольких недель. В зимнее время температура низкая, и зимние заморозки длятся довольно долго, особенно на севере и северо-западе на границе земель Дракона и Единорога. Несмотря на эти трудности, равнины Льва отлично подходят для сельского хозяйства из-за сочетания теплых летних температур и плодородного чернозема. Соевые бобы, сорго, пшеница, сахарная свекла, лен, хлопок, кунжут и просо выращивают в этом регионе, но наиболее важной культурой на территории Льва конечно же является рис. На самом деле, большинство полей в землях Льва - это рисовые поля, за исключением нескольких небольших чистых областей, служащих тренировочным полем для подготовки их армий. У Льва также имеются скромные стада лошадей, пастбища для них находятся рядом с Кюдэн Икома. Лев

использует каждый кусочек земли, на котором они могут производить продукты питания, коней или другие товары, необходимые для их огромных военных сил. И действительно, они славятся планированием использования своих земель так же тщательно, как и ведением войн.

В отличие от земель Единорог на северо-западе, равнины Льва не пересекают большое количество рек, и они не могут похвастаться многочисленными мелкими ручьями, как земли Журавля на юге. В результате поездка по ним легка и быстра. Воины клана Льва могут перемещаться из одной области их владений в другую довольно легко без каких-либо естественных препятствий.

За исключением нескольких небольших участков густых лесов, единственным крупным нарушением на равнинах Льва является одна гора, которая возвышается рядом с их центром. Это одинокое образование известно, как Смотровая Гора, воины клана Льва используют ее для слежки за окружающими землями, и у ее подножия с подветренной стороны расположился Сиранай Тоси, или Город Тьмы. Однако, наиболее важный город на равнинах Льва также является одним из самых скучных и непривлекательных. Город, известный просто как Фоси, имеет честь быть самым эффективным центром продовольствия на всех территориях Льва, производя достаточное количество пищи каждый год, чтобы накормить целую армию.

Великие Золотые Равнины Единорога

Равнины Единорога начинаются в северных и западных краях Рокугана, в предгорьях Великой Стены Севера и меньших холмах на краю Пылающих Песков. Эти обширные луга простираются на юг, пока не достигнут гор Хребта Мира, а на востоке, пока они не перейдут через реку под названием Кава Мицу Киси, наиболее важный канал для коммерции Единорога. На юго-востоке река отделяет золотые равнины Единорога от полей Льва, в то время как на северо-востоке равнины резко останавливаются у подножия гор Дракона.

Равнины Единорога по большей части довольно плоские. Множество различных рек текут по землям Единорога, разделяя равнины на несколько отдельных регионов, и эти хорошо орошаемые поля достаточно плодородны. Тысячи крестьян трудятся на фермах в этой территории, выращивая пшеницу, овес, рис, просо и ячмень, наряду с широким разнообразием овощей, таких как картофель, морковь и огурцы. Есть также отдельные яблоневые сады, крепкие деревья цветут белыми цветами каждую весну. Однако, несмотря на сельскохозяйственный потенциал равнин Единорог, большая их часть остаются не культивируемыми, а используются, как пастбища для лошадей, которыми знаменит клан.

Равнины Единорога лежат в самой северной части Империи, и длинные холодные зимы обеспечивают толстое одеяло снега. В течение холодных месяцев ледяные ветра с северных и западных гор дуют через равнины, превращая их в тоскливый и опасный регион для путешественников. Однако, весной равнины Единорог кишат жизнью. Зайцы, лисы, суслики и множество других мелких животных вторгаются в регион, а также олени и дикие лошади.

Деревни Единорога разбросаны по равнинам, часто гораздо более широко, чем в заселенных землях других кланов. Большинство из них небольшие и ничем не выдающиеся, но мало кто достиг такой известности, как Кураями-ха Мура (Деревня Темного Края). Эта деревня была сетом проведения Изумрудного Турнира в первые годы Империи, и, хотя то время давно осталось в прошлом, она сохранила определенную известность своими дуэльными полями и додзё.

Морское побережье

Длинный и изогнутое побережье материковой части Рокугана делится на четыре отдельные части. В северных провинциях Феникса берег в основном представляет собой каменную стену из высоких скал, иногда прерываясь пляжами из черной и синей гальки. Далее на юг в Императорские земли и земли Журавля холодные северные течения уступают немного более теплым водам, а пляжи становятся шире, глубже и состоят из смеси мелких камней и чистого белого песка. Там, где могучий Хребет Мира выходит на побережье, стена скал соприкасается с водой, течения коварны, и плавание близко к берегу является опасным предприятием, даже в лучшие времена. Наконец, в юго-восточных землях Журавля и Краба, воды становятся теплее и чище, а берег состоит из гладких пляжей и перемежающихся болот. Тропические воды, ласкающие берега далеких островов Богомола, еще теплее, а гладкие песчаные пляжи земель Богомола славятся по всей Империи.

Залив Краба

Южная береговая линия провинций Краба славится большим мелководным заливом, широко известным как Залив Землетресучей Рыбы. Многие длинные узкие бухточки образуют естественные гавани вдоль побережья этого залива, а его теплые воды кишат жизнью, делая его идеальным местом для рыбалки. Устье залива известно, как Приливный Переход, поскольку во время отлива земля обнажается, позволяя путешественникам перейти от одной стороны к другой, если поторопиться. На западной стороне Приливный Переход упирается в самый южный конец Стены Кайу. Побережье там зубчатое и скалистое с малой растительностью, за исключением случайных пучков мха, лишайников, и пятнами кустарников. Большинство внутреннего побережья залива - низкие

плато, со многими рыбацкими деревнями и широкими пляжами. Песок здесь крупнее и более гравийный, чем на широких пляжах внешнего побережья Империи. В северной части залива побережье вырастает в зубчатые склоны Стены над Океана, а юго-восточная сторона состоит из низких болотистых равнин.

Теплые воды Залива Землетресучей Рыбы известны за лазурный оттенок из-за кораллов, лежащих в его небольших глубинах. В этих водах можно найти многие виды рыб, в том числе рыбы-ангелы, голубые дельфины, рыбы-клоуны, мэйландии, цыхлазомы, фиолетовые цихлиды и другие сорта глубоководных рыб, заходящие в залив для размножения. Ракообразные всех типов также изобилуют в заливе, и рыбаки Краба строят ловушки, специально предназначенные для их ловли. Теплые воды залива позволяют рыбакам работать круглый год, давая им преимущество над рыбаками Журавля и Богомола, которые зависят от сезонных изменений океана.

Земли Журавля: песчаные пляжи и горные побережья

Большая часть побережья материковой части Рокугана находится в землях Журавля, от земель Ясуки на восточной стороне Залива Землетресучей Рыбы до гор Хребта Мира. Ни один другой клан не может похвастаться наличием такой большой береговой линии в своем распоряжении, даже побережья островов Богомола вместе взятые.

Южная часть береговой линии Журавля состоит в основном из обширных белых песчаных пляжей, уходящих иногда на несколько миль вглубь материка, хотя на крайнем юге распространены внутренние болота. Изобилие дождей из-за того, что сезонные ветра несут большое количество влаги к этой части Изумрудной Империи делают флору вдоль побережья Журавля богатой и зеленой. Весной сезон дождей длится около месяца, а лето жаркое и влажное. Это весьма полезно для выращивания риса, одного из самых важных ресурсов для пропитания клана Журавля. Рыбалка также является основным источником пищи в этом регионе, так как океанские течения с юга обогрывают берег в течение большей части года, и добыча, собранная от моря, в изобилии.

Над центральной частью побережья Журавля преобладают горы Хребта Мира. Эти воды - опасны, с многими зазубренными скальными выступами и подводными рифами, хотя есть несколько проливов чистой воды. Отвесные стены гор также осложняют судам возможность подойти к берегу в большинстве мест. Массивная стена голых скал приветствует тех, кто достаточно безрассуден, чтобы подвести свои суда слишком близко к берегу. Несмотря на эти негостеприимные аспекты, эти воды также могут похвастаться обильными ресурсами, привлекая смелых моряков. Теплые воды с юга и холодные течения с севера сталкиваются здесь, что позволяет процветать здесь нескольким уникальным видам рыб, которые нельзя найти больше нигде в Империи.

К северу от Хребта Мира побережье Журавля приобретает совершенно иной характер, нежели скалистые берега в районе гор или песчаные пляжи на юге. Климат на северном побережье Журавля умеренный, с более жесткими зимами, а в растительности преобладают вечнозеленые и другие холодостойкие деревья. Береговая линия состоит в основном из коротких участков темных галечных пляжей (на них преобладают фиолетовые, серые и черные камни), перемешанных с холмами и невысокими скалистыми утесами. Рыбаки живут в небольших деревнях вдоль побережья, но большинство хэйминов здесь - рабочие и крестьяне, живущие за счет плодородных сельскохозяйственных равнин Журавля, а не полагаясь на дары моря.

Грубое побережье Феникса

Берега территории Феникса представляют собой смесь из плоских пляжей, скалистых утесов и отвесных непроходимых горных стен. Побережье Феникса имеет только несколько естественных гаваней, где моряки могут укрыться от холодных северных морей. Ледяные ветра дуют над морем, неся много снега на северо-восточное побережье каждую зиму. Существует поразительный контраст между холодным и негостеприимным берегом Феникса и умеренным берегом Журавля на юге. На северном побережье зима холодная продолжительная и сухой, а там, где Великая Стена Севера выходит на побережье, толстое одеяло снега покрывает пики круглый год.

Практически невозможно подойти к северной части побережья Феникса, так как острые камни выступают до моря и даже в воде, делая мореплавание довольно опасным. Сам северный океан также непредсказуем и, кажется, будто проклят экстремальными погодными условиями, бури, град и метели - очень частые явления в этом регионе. Есть только несколько поселений вдоль этого враждебного берега, и основное исключение из них - Сиро Сиба, прародина семьи Сиба.

Дальше на юг холодные скалы и зазубренные утесы уступают более плоским и открытым землям с длинными, но узкими пляжами. Эти пляжи являются сочетанием скалистой земли и покрытия из синей и серой гальки, сглаженными от постоянных ударов волн. На этих пляжах часто плавают водоросли и рыбы, как, будто не замечая бешеного моря. Несколько рыбацких деревень расположились на берегу в этом регионе, наряду с одним большим торговым портом Тоси но Омойдосо (Город Памяти).

Небольшая гряда, известная как Яма но Куями (Горы Сожаления) отмечают южную границу земель Феникса, отделяя их от остальной части империи. Берег представляет собой смесь острых скал

с растущими на них растениями. Некоторые из этих скал высоки, как будто соревнуясь с высокими пиками на севере, но большинство из них низкие и скалистые. Эти скалы известны за тревожный кроваво-красный оттенок, когда свет солнца сияет на них.

Тропические острова Богомола

Богомол убежден, что они обладают самыми красивыми пляжами и самыми щедрыми берегами во всем мире. Неровная береговая линия Островов Пряности и Шелка образует многочисленные заливы и полуострова, которые моряки Богомола хитро используют для защиты своих владений.

Острова Богомола, как правило, чрезвычайно гористые, но также довольно зеленые с высокими пиками, вырастающими из темно-зеленых тропических лесов. Длинные песчаные пляжи чистейшего белого песка образуют линии берегов, окружая каждый остров полностью. Помимо этих прекрасных пляжей, иногда можно обнаружить узкие равнины вдоль береговой линии, эти районов хватает достаточно для того, чтобы крестьяне Богомола использовали каждый их квадратный дюйм для выращивания овощей, хлопка и риса, а также для огромных рощ тутового шелкопряда. Внутренние бассейны также иногда изрезаны громадными песчаными пляжами, образуя обширные болотистые водно-болотные угодья. Местный климат равномерно жаркий и влажный, без изменений зимой. Следовательно, многие виды растений и животных можно найти только на островах Богомола, например, кокосы и ананасы.

Живая природа

Живая природа Рокугана удивительно богата и разнообразна, да так, что мудрец Асако как-то сказал, что человек, путешествующий по Изумрудной Империи, пробуждает в другом мире каждый день. И действительно, любой, кто путешествовал по многим регионам Рокугана, знает, что его природное разнообразие может сравниться только с глубиной его культурных традиций.

Флора

Большое разнообразие климата разных мест Рокугана обеспечивает разнообразие растительной жизни. Растения на далеких восточных островах Богомола очень сильно отличаются от произрастающих на скалистых предгорьях Хребта Мира, и цветы, растущие на плодородной почве центральных равнин, имеют мало общего с цветущими на ветвях деревьев в горах Дракона.

Пейзажи Рокугана изменяются даже сильнее, чем климат, часто весьма резко. На высоких горных вершинах цепляются за скалистую почву растения, лишайники и редкие цветы, в то время как на нижних склонах преобладают высокие деревья, образуя густые леса, где растения и животные процветают вместе. На равнинах растут в изобилии культивируемые и дикие кустарники, а тяжелые деревья с гор уступают место мягкому лесу и бамбуку. Песчаный грунт юго-восточных берегов и гаваней тропических островов Богомола позволяет расти растениям, которых больше нет нигде в Рокугане. Флора Изумрудной Империи - многогранна, и каждое поколение ученых открывает новые виды, которые их предки, кажется, пропустили. Однако, большое число видов более важно для народа Рокугана, и они известны большинству жителей Империи, если не по имени, то по крайней мере по внешнему виду.

Наиболее распространенным деревом для Рокугана является сосна, их можно найти даже на южном побережье и островах Богомола, хотя на этих землях они гораздо менее распространены, чем на севере. Эти вечнозеленые деревья особенно многочисленны на севере, а также в горах, где

Равнина Золотого Солнца

Равнина Золотого Солнца остается нетронутой и идеальной и находится в центре южных плодородных земель Империи, между землями Журавля и несколькими Малами Кланами, в первую очередь Воробья. Путешественники могут пройти по ней, но только с целью осмотра естественной красоты равнины. Таким посетителям нельзя задерживаться там, это запрещено Императорским указом, а также устраивать что-то больше, чем костер на привале.

Давным-давно Императоры Хантэй провозгласили, что Равнины Золотого Солнца навечно принадлежат леди Аматаэрасу в благодарность за многие благословения, дарованные ее Рокугану. Эти земли являются одними из лучших во всей Империи. Зеленые луга и покатые поля, кажется, специально сделаны для выращивания зерна и риса, а густые лесные массивы являются домом для всевозможных животных. Также ее украшают озера и ручьи, изобилующие рыбой, без порогов и опасных водопадов. Когда солнце садится, кажется, что светится вся провинция небесным свечением, и путешественники, проходящие через нее, говорят о чувстве глубокой гармонии и изумления. Любой клан, претендующий на эти равнины, станет одним из самых богатых и самых мощных в Империи, но ни один не смеет нарушить Императорский указ, изложенной в самые ранние дни Империи.

холодно. Исава Мори в центре территории Феникса является крупнейшим источником сосны в Империи. В прибрежных районах сосны часто служат ветрозащитной полосой для деревень и городов, а также они обрамляют дороги Империи для тени и защиты тех, кто путешествует по Империи. Для многих рокуган сосна символизирует молодость и долголетие, и используются по всей Империи, как бонсай и садовые деревья, а также как материал для строительства домов и мебели.

Также распространены кедр, кипарис, пихта и ель, но, в отличие от сосны, они мало растут на юге, и никто не может найти их на тропических островах к востоку. Эти вечнозеленые также используются в качестве бонсай и садовых деревьев, но использовать их предпочитают для строительства домов и мебели. Например, сундуки и шкафы часто отделывают досками из кедра, чей аромат помогает сохранять одежду свежей и приятно пахнущей.

Можжевельник, еще одно вечнозеленое хвойное дерево, также важен для людей Рокугана. Ароматные шишки этого дерева, напоминающие черные или темно-синие ягоды, используются для ароматизации алкоголя, а также известны своими целебными свойствами.

Небольшие вечнозеленые кустарники также распространены в Рокугане, в основном на севере и вдоль различных горных хребтов Империи. Эти мелкие вечнозеленые часто используются для бонсай, талантливые художники могут создать замечательное творение из самого обыкновенного куста.

Для многих самураев самым зрелищным и почитаемым деревом является клен. Есть много типов кленов по всей Империи, все из них окрашиваются в яркие оттенки оранжевого, желтого и красного осенью, прежде чем опадать, покрывая и в конечном итоге удобряя почву. Весной у клена цветет и растет богатая листва, и, хотя листья кленов все зеленые, каждый вид имеет свои особенности. У наиболее распространенного типа клена листья имеют более темный оттенок зеленого, бледнее снизу, со следами серебристых и серых оттенков на жилках. Еще одна распространенная разновидность - красный клен, имеет жилки почти кроваво-красного оттенка, бегущие по поверхности листьев, как реки, текущие через земли Рокугана. Благодаря разнообразию и великолепным осенним цветам, клен широко используют в качестве декоративного дерева в рокуганских садах.

Есть также другие деревья, используемые для строительства домов, мебели, морских судов и более приземленных вещей, таких как посуда и тому подобное. Например, у дуба твердая и прочная древесина. Крепкий широколиственный дуб можно найти по всему матерiku Рокугана и его древесину часто используют для инструментов и оружия. У тика также жесткая и прочная древесина, желтовато-коричневый смолистый материал используют в основном для судостроения, и таким образом, она очень ценна для клана Богомола. На юге и островах Богомола в основном встречаются теплолюбивые деревья, такие как бальза, эбеновое дерево и махагони. У Бальзы - легкая древесина, используемая для построения плотов и детских игрушки, а две другие породы древесины - чрезвычайно высокого качества и долговечны. Черное эбеновое дерево особенно ценят и используют для искусства и декорации, а красно-коричневый махагони, в основном, для изготовления мебели. Многие богатые самураи с гордостью показывают мебель из махагони своим гостям.

Ясень, цветущий небольшими участками фиолетовыми цветами весной, можно найти по всему Рокуган, также, как и черемуху, несущую ягоды подобно вишне. Также в Империи растут и другие фруктовые деревья: яблоко, апельсин, персик и груша. Эти деревья ценят за их эстетические качества в дополнение к фруктам, и их часто можно увидеть в садах.

Однако, ни одно плодоносное дерево не ценится так высоко, как вишня. И в действительности, цветы вишни являются одним из наиболее важных цветов в Рокугане, и целый весенний праздник посвящен наблюдению за этими нежными розово-белыми цветами. По всей Империи существуют десятки различных сортов вишни, большинство из которых цветут только в течение нескольких весенних дней. И в это время проходит знаменитый Фестиваль Вишневых Цветов, и самураи собираются под цветущими вишневыми деревьями. Обыватели и самураи смотрят на вишневый цветок как на драгоценный дар, переданный древними.

Сливовые деревья, цветущие за несколько недель до начала цветения вишни, это ранний признак того, что весна на своем пути. Цветки сливы в числе первых в течение года, и как правило, цветут тогда, когда одеяло из снега еще охватывает большую часть ландшафта. Как и вишневые деревья, сливы бывают разных сортов, большинство из которых были еще до основания Империи. Их цветы разнятся от белого до темно-розового, и имеют гораздо более сильный аромат, чем вишни.

Из всех дикой растительности Рокугана только несколько растений используются таким же множеством способов, как бамбук. Это быстро растущий дерево можно найти по всей Империи, хотя оно больше распространено и плодovито в центральных и южных провинциях. Бамбук используют в строительстве, а также в бесчисленных предметах декоративно-прикладного искусства, а также для украшения интерьера многих домов. Бамбук - водонепроницаем, что делает его особенно полезным для изготовления столовых принадлежностей, водяных часов, и подобных предметов. Также побеги бамбука являются популярным весенним деликатесом.

Лоза также широко любима и довольно часто встречается в Рокугане. Стройные и гибкие, эти ветки можно сплести для создания корзины, кресла, шляпы и других полезных предметов. Многие

рокуганские дома, особенно скромные лачуги, наполнены изделиями из лозы. Ветки ивы, жесткие и гибкие, также используют для такой работы. Иву также ценят за их цветы, и часто выращивают в садах, в отличие от лозы.

Множество и других видов растений и корней растут в изобилии по всей Империи. Например, кустарники включают в себя колючую ежевику различных типов; жимолости культивируются за их ароматные белые, желтые или красные трубчатые цветы; азалии с их красивыми разноцветными цветами; и глянцевая вечнозеленая камелия с розовыми или красными цветами, как у роз. Висячие кусты, такие как плющ и глицинии, цепляются к стенам и отвесным склонам, также распространены. Хотя некоторые из этих кустарников выращивают в садах, большинство из них растут в дикой природе наряду с лишайниками, мхами и ядовитыми растениями, таких, как болиголов.

В Рокугане очень много растений, таких как колокольчики, мак и шафран, их выращивают за их декоративные цветы. Самые популярные примеры: мальвы с длинными кластерами различно окрашенных бутонов, ирисы с их мечеобразными листьями, колокольчатые лилии, олеандр с его вечнозелеными листьями и гроздьями розовых, красных или белых цветов, и воронкообразные ипомеи, чудесно открывающиеся с восходом солнца каждый новый день. Львиный зев, культивируемый за свои цветы, напоминающие рты драконов, также очень популярен по всей Империи.

Однако ни один цветок так не ценится как орхидеи. В Рокугане бесчисленное множество разновидностей орхидей, и знающие эксперты, как правило, их высоко ценят. Многие семьи самураев культивируют орхидеи поколениями в своих садах, и специалисты разработали несколько новых сортов, которые нельзя больше найти нигде в мире.

Вдоль рокуганских берегов можно найти ряд водных растений, но наиболее распространенный из них лотос, водная лилия и большое разнообразие водорослей. Некоторые из них, такие как араме, хидзики, комбу и нори, съедобны и являются важным дополнением к диете рокуган.

Конечно, Империя культивирует очень много съедобных растений, так много, невозможно всё описать. Наиболее распространены аррорут, ячмень, кумин, огурец, шелковица, овес, просо, лук, соевые бобы, пшеница, рис, хурма и сорго.

Фауна

Животный мир Рокугана, без всякого сомнения, столь же разнообразен, как и растительный. От больших бурых медведей, живущих в хвойных лесах на севере, до смертоносных тропических змей островов Богомола и диких львов центральных равнин, Рокуган - дом для бесчисленных видов животных. Хотя некоторые виды животных считают весь Рокуган своим домом, мигрируя по всей Империи или живя во всех закоулках дикой природы, другие виды можно обнаружить только в определенных областях. Таким образом, пантеры и попугаи процветают на тропических островах и в джунглях клана Богомола, олени и суслики предпочитают открытые равнины, а козы и пумы живут в отдаленной каменистой местности высоких гор.

В лесах и горах особенно плотная животная жизнь, в то время как на окультуренных равнинах, как правило, проживает меньшее количество видов. Длинные побережья Рокугана привлекают птиц, а также других мелких животных, особенно в районах незапятнанных руками человека. Возможно, самая плотная популяция животных находится в море. Клан Богомола, в частности, давно научился уважать богатую и чудесную водную жизнь Рокугана.

Теплые моря на юге и вокруг островов Богомола наполнены ярко окрашенными тропическими коралловыми рыбами. Множество этих видов так велико, что никто еще не определил их все, и гораздо меньшему числу даны имена. Рыбаки Богомола ловят и экспортируют многих из этих экзотических рыб в качестве домашних животных, и держать тропических рыб - популярное времяпрепровождение среди богатых вельмож Империи. В более теплых водах водятся также грациозные дельфины, кровожадные акулы и черные морские свиньи, вместе с сотней различных видов моллюсков и медуз, и несколькими редкими видами, такие как дюгони.

Океаны также являются домом для многих видов морских черепах, скатов и китов, последний ранжируется от просто больших до по-настоящему гигантских. В северных водах водятся впечатляющие рогатые киты или нарвалы, а также многочисленные хитрые морские львы и котики, которые ценятся за свой мех. Также на севере водятся моржи и мечехвосты, а краба-паука, самого большого и самого впечатляющего ракообразного, известного в Рокугане, можно найти практически в любом месте вдоль побережья Империи.

На суше широко распространены барсуки, летучие мыши, медведи, кабаны, кошки, куры, собаки, ослы, лисы, лягушки, суслики, лошади, львы, ящерицы, обезьяны, мыши, мулы, вол, свиньи, пони, кролики, крысы, овцы, змеи, белки, олени, тигры, черепахи, волки и яки. Пушистохвостые сони, фазаны, дятлы, утки, насекомоядные землеройки и кроты также повсеместно распространены. В южных лесах можно найти обезьян и летучих мышей, и джунгли островов Богомола островах могут похвастаться крупными обезьянами, хамелеонами, пантерами, попугаями, саламандрами и многими видами змей. Несколько реже жители земель Богомола видят хохлатых орлов, многочисленные виды ящериц и макак с характерными красными лицами и мешковатыми щеками.

Смешанные леса умеренных регионов Рокугана являются домом для небольших оленей, чья красивая шерстка меняется с сезонами, а также для бурых медведей, волков, диких собак, красновато-коричневых лис, благородных оленей, черных ворон и диких кабанов. Ящерицы, змеи и мелкую дичь, такие как заяц, также довольно распространены. В хвойных лесах на севере можно встретить бурых медведей, рябчиков, оленей и иногда степного тигра из-за Великой Стены Севера. Грызуны всех видов бродят по всей Империи и столь же многочисленны в лесах, как и на равнинах.

В скалистых холмах и высоких горах агрессивные черные медведи и дикие пумы иногда могут представлять опасность для неосторожных путешественников. Также предостаточно других видов животных, таких как барсуки, горные козлы и мелкие грызуны. В сильно лесистых горах также бродят в больших количествах красные медведи, олени, маралы, дичь и кабаны.

На равнинах Рокугана живет меньше животных, в основном потому, что большинство из этих областей обжиты и культивируются человечеством давно. Тем не менее, равнины Империи населяют олени, еноты, тануки, дикие лошади и суслики. Эти районы также не без хищников, таких как, пумы, рыси и волки. Также на центральных равнинах Империи бродят прайды львов.

Вдоль берегов рек и озер можно найти пресноводных гигантских саламандр, крупнейшие известные амфибии. Также многочисленны норка, выдра и несколько видов уток (в частности, китайские утки). В большинстве рек и озер Империи водится в изобилии пресноводная рыба, такая как лосось и радужная форель, и составляют важную часть рациона рокуган.

В дополнение ко всем видам млекопитающих и рептилий родом из Рокугана, существует более 600 различных видов птиц, которые считают эти земли домом. Наиболее распространенными из них являются воробей, ласточка и дрозд. Также весьма распространены вороны, как и малиновки, дятлы, кукушки, пустельги, фазаны, голуби и куры, хотя, конечно, большинство из последних - сельскохозяйственные животные.

Около четверти популяции птиц Рокугана живет на или около воды. Журавль, цапля, лебедь, утка и аист, конечно, наиболее распространены, и каждый из этих видов включает в себя несколько подтипов, такие как серая цапля, черная цапля, зеленая цапля и тд. Другие виды птиц, такие как нырки, баклан и бекас живут в озерах, прудах и болотах.

Ничейные земли

Рокуган окружен территориями, которые не принадлежат ни одному из его Великих или Малых Кланов. Наиболее важный из этих регионов, конечно, Земли Теней на юго-западе, но и другие границы Империи тоже выходят на важные ничейные земли. Крупнейшая из них - обширная пустыня на северо-западе Империи. Это место, называемое Пылающие Пески, является выжженной солнцем пустошью, и только Единорог и Скорпион посещали эти места. Путешествие в Пылающие Пески - смертельное занятие.

К северу от Изумрудной Империи еще одна обширная и во многом неизвестная территория, большая степь, дом для диких племен Ёбандзин. На востоке лежит океан, и что находится за несколькими отдаленными островами никто не может сказать, гайдзины, известные как Меренаэ, однажды приплыли из тех странных морей, и многие рокугане до сих пор боятся их возможного возвращения.

Следует отметить, что ничейные земли находятся не только за пределами границ Империи, но и внутри них. И действительно, некоторые районы Рокугана остаются неисследованными в течение многих столетий, или были заброшены так давно, что никто по-настоящему не помнит, какие тайны и чудеса они в себе таят.

Опасности ничейных земель

Путешествие через Империи - дело, относительно безопасное, пока путник не сходит с Императорских дорог. Однако, дикие регионы Рокугана гораздо более опасны. В лесах, холмах и горах сложно путешествовать, а дикие животные и странные существа в этих местах могут оказаться весьма смертоносными. Чтобы избежать обнаружения, в удаленных и заброшенных местах часто скрываются более интеллектуальные угрозы, бандиты, звери Земли Теней, они из Дзигоку. И хотя Великие Клановые обеспечивают защиту любого мирного путешественника на территории Империи, они не могут обеспечить такую же защиту для тех, кто решил изучить дикие территории.

В неизведанных пустошах Пылающих Песков существуют не только естественные опасности любого пустыни, такие как палящее солнце, сложность поиска источников воды, смертельные песчаные бури и ледяные ночи, но также удивительное число странных и смертоносных тварей. Скорпионы, ядовитые змеи, таинственные огнедышащие рептилии и даже гигантские песчаные черви, способные проглотить человека целиком, Пылающие Пески изобилуют странной и неукротимой живой природой. И, как будто этого было недостаточно, вся пустыня находится под каким-то проклятием, рокуганская магия не работает там должным образом.

Обширные пространства неизведанной степи к северу и северо-востоку остаются загадкой для людей Изумрудной Империи. Множество кочующих племен живет в этой великой пустоши, но люди

Рокугана встречали лишь горстку из этих групп, наиболее упоминаемые из них - кочевники Ёбандзин, иногда торгующие с Фениксом, а иногда устраивающие набеги на север Империи.

Много лет назад, когда Единорог ушел из Империи, самураи клана Льва были вынуждены сражаться против другого племени варваров, на этот раз родом с северо-запада. Эти варвары часто заходили внутрь границ провинций Льва, крали еду и домашних животных, и убивая мужчин, женщин и детей без милосердия. После нескольких лет кровавых набегов, клан Льва, наконец, организовал большой рейд против этих людей. В течение всего нескольких лет, воины Льва искоренили эту угрозу, убив большинство варваров. Набеги на Рокуган резко остановились и никогда не возобновлялись. Конечно, сегодня никто не знает, остались ли эти дикие северяне или имеют ли они претензии к тем, кто уничтожил их племя.

За Пылающими Песками далеко на западе существуют десятки иностранных цивилизаций. Пути этих народов гайдзинов неизвестны народу Рокугана, и только несколько мудрецов знают об их существовании. В разное время и Единорог, и Скорпион (в начале XII века) имели контакт с иностранцами из этих далеких земель, и они согласны, что большинство из этих варварских так называемых цивилизаций крайне неупорядочны и обладают кровожадными воинами, коварными уловками и странными магическими искусствами. Эти люди не имеют ничего общего с живущими в Изумрудной Империи. Кроме того, хотя некоторые из этих цивилизаций, кажется, хорошо организованы, другие немного больше, чем кочевники или разбойники, кочующие по пустоши. Ни один рокуганин не знает, какая судьба ждет неосторожного путешественника у этих иноземных народов и в этих местах, но все убеждены, что ничего хорошего не может исходить от этих земель. Пылающие Пески, таинственный запад и бесчисленные странные цивилизации за пределами Рокугана, нет в них места для самурая.

Риски и Награды

Несмотря на все опасности от неизведанных территорий внутри и за пределами Империи, многие самураи считают, что чудесные сокровища, непостижимое знание и богатые ресурсы, возможно, можно найти в ничейных землях. Некоторые мечтают о богатом месторождении меди, серебра, железа и золота (не говоря уже о хрустале и нефрите), которое можно обнаружить в отдаленных территориях Изумрудной Империи. Они думают, что ценная древесина и экзотические животные ждут их в больших лесах Синомэн и на неизведанных островах в океане. Другие мечтают обнаружить плодородные земли, пригодные для риса, пшеницы и других зерновых, если только они могут претендовать на право собственности на них. Но найти и претендовать на такие сокровища - не легкая задача, если учесть бесчисленные природные опасности, смертоносных существ, бродящих бандитов и варваров, и странные цивилизации, уже живущие в этих землях. Кроме того, контакт с гайдзинами был официально запрещен со времен Битвы Белого Стяга в V веке Императорским законом.

И как говорится, соблазн может заставить многих самураев отправиться на исследование этих иноземных мест. Золотые украшения, драгоценные камни, окрашенные тонкие шелка и подобные товары являются мощной приманкой, и богатые самураи часто готовы платить за такие товары, независимо от их происхождения. Клан Богомола сохранил тайные контакты с иноземной страной, известной как Королевства Слоновой Кости, на протяжении веков, доставляя контрабандой экзотические товары и предметы искусства в Империю. Точно так же, мудрецы и ученые, одолеваемые любопытством, могут хорошо заплатить, чтобы узнать о странных языках или чтобы увидеть свитки и книги о истории, богах, официальные указы и системы верований иностранных культур. Прагматический самурай может также чувствовать соблазн узнать о новых боевых приемах, обучиться новым способам изготовления оружия или раскрыть тайны о боевых машинах, еще не изобретенных в Рокугане.

Даже в Рокугане возможность обнаружить потерянное знание или древнюю цивилизацию всё еще существует. Бесчисленные путешественники посетили развалины древней цивилизации Нага, а в XII веке Единорог обнаружил руины огромного города фиолетового хрустала под Перевалом Сэйкицу. Другие секреты славы древних, возможно, оставили след в Империи, и все еще ждут человека.

Руины и Забытые места

Внутри и вокруг Рокугана существует много забытых мест, брошенных или давно уничтоженных. Полный список таких древних секретов занял бы целую книгу, здесь мы представляем три в качестве примера.

Руины Сиро Тюда

В ранние века Империи, Сиро Тюда находился в центре скромных владений клана Змеи недалеко от провинции клана Феникса. Основанный выходцем из Исава, клан Змеи был отравлен злым духом по имени Сютэн Додзи, страшная сущность, которую нельзя изгнать или уничтожить. В 402 году в течение периода, который история помнит, как Пять Ночей Стида, клан Феникса вторгся на территорию клана Змеи и убил каждого мужчину, женщину и ребенка, которых только мог найти. Даже

животных не пощадили, чтобы не дать уйти Сютен Додзи в чьем-либо теле.

Сотни лет спустя, руины Сиро Тюда и окружающие земли Змеи остаются не тронутыми. Ни один здравомыслящий человек не осмелился войти на эту территорию, боясь беспокойных призраков всех тех, кого убил клан Феникса... не говоря уже о возможности того, что сам Сютэн Додзи, возможно, еще скрывается там. Какие сокровища все еще может скрывать старинный замок Змеи никто не может сказать, но любой, кто осмелится туда отправиться, несомненно, должен выдержать большие испытания, и не в последнюю очередь, остатки Скверны, оставленные от Тюда.

Руины Сиро Хэйти

Много веков назад клан Кабана был стерт с лица земли сверхъестественной трагедией, в результате создания ужасного артефакта, известного как Наковальня Отчаяния. Семья Хэйти была потеряна навсегда, но ее имя до сих пор хранят легенды и истории... и руины некогда великой цитадели клана Кабана. Сиро Хэйти расположен к северу от территории Краба, на дальнем краю Сумеречных Гор. Так же, как почти никто не знает, что случилось с кланом Кабана, мало кто в Рокугане может себе представить, какие тайны остались в стенах этой разрушенной крепости. Однако, каждый, кто слышал об этом месте, знает одно: беспокойный и страшный дух Сякоки Догэ обитает в предгорьях, которые служили домом клану Кабана. Говорят, что этот мощный злобный дух питается безумием и провоцирует на него тех, кто попадает в его руки.

Руины Замка Хирума

В восьмом веке легионы Земли Теней под предводительством Повелителя Они Мау прошли по большей части земель Краба. Хотя силы Мау были в конечном итоге побеждены в Битве Вздвигающейся Волны, большинство земель семьи Хирума, в том числе их родовой замок, остались под властью Земли Теней.

В течение следующих трех столетий бесчисленные Хирума погибли в длинной серии кампаний по возвращению замка. Наполненный Скверной замок Хирума стал ловушкой, заманивая Хирума в безнадежные бои и осады, обескровив семью. В дополнение к основным кампаниям, было много малых экспедиций в заброшенный замок для поиска потерянных артефактов и записей семьи Хирума.

Замок Хирума был в конце концов отбит и очищен от Скверны в начале XII века. Для игр до этой даты, он может быть мощной приманкой для тех, кто ищет потерянное знание или месть силам Фу Ленга.

Новые Механики

Следующий раздел предлагает новую школу для Легенды Пяти Колец 4 редакции правил. Синдзё известны как странники, лишь немногие самураи в Рокугане могут претендовать на глубокое знание своих пейзажей и животных, чем Синдзё.

Синдзё - это древняя и благородная семья, репутации которой был нанесен значительный ущерб из-за связи их руководства со злой организацией Колат. Информацию об этом позорном инциденте можно найти в главе Колат из книги Враги Империи. До этого эпизода Синдзё правили кланом Единорога, поддерживая линию Клановых Чемпионов с основания клана самим Ками. После чистки от Колат Синдзё были отстранены от власти, а заменили их соклановцы Мото. Несмотря на это изменение, семья усердно исполняет свой долг в клане Единорога, и остается одним из столпов клана и его военных усилий.

Новая базовая школа: Буси Синдзё

Синдзё превосходны в кавалерийских тактиках, общая черта для всех традиций буси Единорога. Боевые техники семьи включают ряд гайдзинских методов боя, возникших в течение вековых походов клана за пределами Империи, и в результате у них появился уникальный оборонительный стиль, зависящий от таких понятий, как активное парирование, ответный удар и других подобных странностей, с которыми большинство рокуган не знакомы.

Школа Буси Синдзё [Буси]

- Бонус: +1 Ловкость
- Навыки: Атлетика, Защита, Верховая Езда 2, Кэндзюцу, Кюдзюцу, 1 любой Навык
- Честь: 4.5
- Экипировка: Броня Асигару или Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, Лук, Нож, Дорожный Набор, Лошадь, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Ки-Рин.** Естественная близость семьи Синдзё верховой езды видно сразу и пронизывает каждое их действие. Когда тратите Очко Пустоты, чтобы добавить +1К1 к любому броску Школьного Навыка, вы можете также добавить свой ранг в Верховой Езде. Этот бонус нельзя использовать в Стойке Центр.
- **Ранг 2: Танец Клинка.** Древние техники фехтования гайдинов, практикуемые Синдзё, дали им преимущество в обороне против многих стилей, практикуемых в Империи. Когда вы

находитесь в Стойке Тотальной Защиты и противник преуспел с броском атаки против вас, вы можете немедленно предпринять Свободное Действие, чтобы сделать состязательный бросок Ловкости против него. В случае успеха атака провалена. Это можно предпринять число раз за Раунд, равное вашему рангу школы.

- **Ранг 3: Удар Четырех Ветров.** Быстрая и безжалостная атака Синдзё - это страшное зрелище для их врагов. Вы можете предпринимать атаки как Простое Действие вместо Сложного, когда владеете оружием с ключом Самурай. Если вы сражаетесь верхом, вы можете также атаковать как Простое Действие при владении луком.
- **Ранг 4: Неудержимый Дух Клинка.** Те, кто ошибочно считают оборонительный стиль Синдзё как слабый, могут быть жестоко удивлены в последние моменты своей жизни. Когда вы находитесь в Стойке Защита или Тотальная Защита и противник атакует вас ближним боем, после того, как атака состоится, вы можете немедленно предпринять Свободное Действие, чтобы сделать одну атаку ближнего боя против этого противника. Это заставит вас немедленно встать в Стойку Атака. Эта технику можно использовать число раз за схватку, равное рангу школы, но только один раз за Раунд.
- **Ранг 5: Танец с Фортунами.** Синдзё верхом на лошади - зрелище, которое заставляет замереть даже самых опытных врагов, и не зря. Во время схватки, когда вы верхом, если вы хотите потратить Очко Пустоты вы можете сделать бросок Кольца Пустоты (TN 20), как Свободное Действие. Если бросок был успешен, вы получаете механическое преимущество траты Очка Пустоты, фактически не тратя его. (На самом деле здесь не создается бонусное Очко Пустоты, просто генерируется механический эффект траты.) Если бросок терпит неудачу, вы тратите Очко Пустоты, как обычно. Вы можете использовать эту технику только число раз за схватку, равное числу Очков Пустоты, которое вы имели в начале схватки. Вы можете использовать эту технику также и пешим, но TN для броска Кольца Пустоты увеличивается до 30.

Обычаи

Студент повернул маленькую коробочку в руках несколько раз, внимательно изучая ее. "Господин", спросил он своего сенсей, "почему считается грубым не отклонить подарок два раза, прежде чем принять его? Я понимаю, что это так принято, и я никогда не буду достаточно груб, чтобы не соблюдать это, но как такой обычай появился?"

Сенсей улыбнулся. "Это правильный вопрос, один из тех, который показывает твой интеллект. Как часто люди принимают вещи, как должное, и никогда не спрашивают о них? То, что ты спросил об этом, отличает тебя от остальных."

Мальчик нахмурился. "Разве это не неуважение к традиции?" спросил он. "Это то, о чем моя мать всегда говорила мне."

"Она так говорила лишь, чтобы предотвратить свое замешательство," сказал сенсей. "И так же поступала правильно, поскольку всегда хорошо избегать внимания, даже в детстве. Твоя мать сделала тебе услугу, сохранив тебя от этого вопроса среди других, но сейчас самое время отбросить формальности, и изучить этот вопрос."

"Да, господин," сказал мальчик, кланяясь.

"Что касается сути вопроса," сказал сенсей, "правда - это то, что никто не может знать наверняка. Как и большинство традиций, которых мы придерживаемся, предполагают, что начало им положила Леди Додзи, которая развивала социальную грацию Рокугана, моделируя свою божественную семью, Ками, с Небес."

Мальчик кивнул. "Ясно."

Сенсей поднял предостерегающий палец. "Я сказал, что предполагаю," предупредил он. "Предположения для других кланов, не для нас. Никогда не принимай то, что можно подвергнуть сомнению."

"Да, господин," сказал мальчик. "Мои извинения."

"Но я лично подозреваю," сказал сенсей, "что Императорские семьи несут ответственность в некотором роде за традиции. Они извлекают из этого пользу, поскольку это дает им ощущение щедрости и благожелательности, а также великодушия, когда их это устраивает. Это те же самые выгоды, распространяемые на кланы, конечно, потерялись на них."

"Вы относитесь к Императорским семьям с небольшим уважением, господин?"

Сенсей кивнул. "Император и его семья, конечно, исключение, ибо в противном случае это было бы кощунством," пояснил он. "Однако, те, кто служат ему являются самодовольными скоморохами. Отомо - непостижимо несносны, Сэппун - самоуверенны, а Мия - безнадежно наивны." Он снова поднял палец. "Тем не менее, мы должны выказывать им все уважение все время. У них значительная политическая власть и было бы ужасно иметь таких надоедливых и дорогих врагов."

"Ставить под сомнение Императорские семьи равнозначно сомнению в Императоре? Семьи служат прямо Императору, в конце концов."

"Все самураи служат Императору." Отмахнулся сенсей пренебрежительно. "По этой логике сомнение в любом самурае равнозначно сомнению в Императоре, но Императорские семьи ввели такое убеждение исключительно для собственной выгоды, несмотря на всю противоречивость этого." Он засунул руки в рукава, скрестив. "Важным аспектом этого вопроса является понимание, как популярные обычаи можно превратить в оружие, чтобы использовать против врагов. Интерпретация и выполнение являются мощными инструментами, и ты должен понимать их все."

"Я постараюсь, господин," сказал студент.

"Я надеюсь на это," ответил сэнсэй. "Теперь, давай обсудим традицию кланяться, и как это можно использовать для манипуляции теми, с кем ты столкнешься."

Ритуал и заведенный порядок

"Сперва мы окутаны чревом; затем мы окутаны обычаями; наконец, мы окутаны смертью."

Тао Синсэя

Самурай

Самурай Империи идет по жизни от ритуала к ритуалу, большинство из которых так основательно и глубоко укоренилась, что он выполняет их, не думая. Как обсуждалось более кратко в Книге Воздуха Основной Книги Правил, большинство из этих ритуалов описывают как правильно взаимодействовать с другими. Этими "другими" может быть самурай, хэймин фермер, дух предка или даже огненный ками; если что-то или кто-то имеет место в Небесном Порядке, то с ним есть протокол для правильного поведения.

Взаимодействие людей регулируются шаблонами этикета. Обычный самурай становится на колени перед господином, потому что господин занимает более высокое место в Небесном Порядке. Социально равные приветствуют друг друга поклоном, и сделав поклон ниже или удерживая его дольше, можно показать в разной степени уважения или тонкое неуважение. Действительно, этикет

состоит не только из правил для правильного поведения, но и из правил о том, как правильно оскорбить, важное знание в вооруженном военном обществе, где оскорбления разрешаются путем дуэлей. В мире, где каждый носит трехфутный острейший клинок (или находится под защитой кого-то, кто носит), учтивость является вопросом жизни и смерти.

Также существуют стандарты для письменного общения. Простую записку к близкому другу можно быстро написать на обратной стороне использованной бумаги. Письмо к господину, с другой стороны, требует новую плотную бумагу, лучшие чернила и наилучшую каллиграфию. Любовное письмо должно быть написано на красивой бумаге и обладать символически соответствующим ароматом. Часто обмен письмами становится придворным развлечением или поднимается до такой степени, что становится главным политическим оружием (смотрите "Игра Писем" далее в этой главе для получения более подробной информации).

Взаимодействие с различными видами духов также имеет свои собственные ритуалы. Сюэндзя - специалисты в этих ритуалах, но есть основы, известные всем самураям. Например, перед входом в храм самурай должен омыть руки и рот, чтобы очистить себя. Домашние святыни должны ежедневно получать подношения благоволий, пищи и молитвы. Все молитвы начинаются с громкого хлопка, показывая почтение к духам, к которым обращаются.

Монахи

Монахи занимают уникальное место в рокуганском обществе, и обычаи, относящиеся к ним, отражают это. На самом деле они не являются членами касты самураев (хотя некоторые монахи - это отставные самураи), но их место в религиозной жизни Империи дает им социальный статус, которого нет у фермеров и торговцев. Большинство самураев оказывают монахам ту же учтивость, что и низко-ранговым самураям, и монаху с репутацией в обучении и мудрости может быть оказано уважение подобно даймё. Нет никаких законных последствий за грубость монаху, но социальные влияния выказывания недостатка благочестия и уважения может быть очень серьезным. Монахи посвятили себя учению Синсэя, которого уважал первый Император и Ками, основатели Великих Кланов, так что неуважение монаха может, косвенно, быть принято, как неуважение к Небесному Порядку.

Среди хэймин монахам оказывают большое уважение. Сюэндзя редки и часто заняты делами для своего господина, а монахи гораздо более распространены и заняты только Тао. Когда крестьянка нуждается в молитвах для безопасных родов, или фермер нуждается в благословении нового дома, или деревне нужен кто-то, чтобы провести церемонию сбора урожая, то, как правило, член из Братства Синсэя поможет им.

В своей жизни монахи соблюдают много обычаев и обрядов, предназначенных помочь им на пути к просветлению. Они произносят специальные молитвы, чтобы очистить и сосредоточить ум первым делом с утра, перед каждым приемом пищи, и прежде чем читать Тао.

Бонгэ

У бонгэ, простых людей Империи, очень много своих обрядов и обычаев, которым они следуют с самоотверженностью так, что соперничают с самыми стойкими традиционалистами Льва. Причина этого проста, они живут под постоянной угрозой. Простолюдины сталкиваются со всевозможными угрозами, в том числе болезни, землетрясения, засухи, наводнения, пожары, холод, бандиты, ронины, самураи их господина, самураи какого-то другого господина, призраки, нашествие нэдзуми и существа из Земли Теней. Их предки делали вещи определенным образом и выжили, чтобы передать потомкам, чтобы они делали всё точно так же в надежде выжить и передать своим потомкам. Существует несколько вариантов этого, городские простолюдины, как правило, несколько более открыты для новых идей, чем деревенские, но все хэймин с подозрением относятся к новым идеям и всем, кто поддерживает их.

Члены бонгэ поклоняются своим предкам, но их мотивы отличаются от мотивов самураев. Они

Письмо

Для Госпожи Додзи Домотай, Госпожи Дома Додзи и Чемпиона Журавля, Цумэ Кёити, покорный слуга Журавля и магистрат Деревни Плачущей Сосны посылает приветствие.

Моя госпожа,

Я надеюсь, что это письмо найдет вас в здравии, и что ваши славные предки продолжают наблюдать за вами. Это мой долг сообщить вам, что бандиты обосновались в лесах к востоку от этой деревни. Мой досин провел разведку местности и оценил, что там, по крайней мере, двадцать человек, достаточно для создания угрозы деревне и купцам, идущим по Дороге Семи Мостов. Поэтому я покорнейше прошу прислать подкрепление, чтобы ваши владения можно было очистить от этой грязи.

Цумэ Кёити

не считают, что их предки могут помочь им; скорее, они просто почитают их как семейных старейшин. Для сверхъестественной помощи они обращаются к Фортунам, особенно к великим Семи Фортунам. В каждой деревне имеется хотя бы небольшой храм Фортун, и повседневная жизнь наполнена ритуалами, чтобы добиться доброго отношения от духов.

Бонгэ находятся на среднем уровне рокуганского общества, и их отношения с самураями сложнее, чем у эта или других лиц низжайшей касты. Когда самурай входит в деревню, он, как правило, идет в ее центр, громко призывая старосту. Староста или кто-нибудь из его семьи приходят как можно быстрее, приглашая самурая в свой дом. Семья каждого старосты имеет "комнату высокого качества" только для проходящих самураев, и любой гость будет приглашен туда, где ему предложат еду и питье. Староста вежливо спросит, что хочет самурай. Если самурай - представитель господина деревни, староста согласится на все любые требования, независимо от того, может ли на самом деле деревня выполнить их. Если самурай - ронин, староста будет пытаться отговориться от его просьбы, или согласиться на самый минимум, необходимый, чтобы избежать гнева человека-волны. Если самурай служит иному господину, нежели у деревни, староста согласится на все разумные просьбы, а затем сделает соответствующую запись в налоговом учете деревни. Когда магистраты придут осенью собирать налоги, эта сумма будет списана с налогового обязательства деревни.

Странствующий монах, войдя в деревню, как правило, идет сначала в местный храм. Там он помолится и посмотрит хорошо ли заботятся о нем. Как правило, деревенский житель вскоре поприветствует его и предложит пищу и место для сна. Монахи порождают гораздо меньше страха в деревне, чем самурай, и деревенские, как правило, соглашаются на любые разумные запросы монаха. В свою очередь, они ожидают от монаха выполнение каких-либо благословений или ритуалов. Конечно, не все монахи благочестивы и набожны, и деревенские любят рассказывать истории о пьяных или распущенных монахах, которые встречаются повсюду от рук благородных крестьян.

Путь жизни

Самурай, по крайней мере в теории, всегда готов умереть за своего господина. Но это не значит, что его жизнь не имеет значения или проходит без своих особых моментов. Рождение, смерть и другие важные события, у всех есть обычаи, связанные с ними. Основы этого были описаны в Книге Воздуха основной книги правил. Здесь мы рассмотрим их более подробно.

Из дневника Додзи Барахимэ

Меня пригласили на турнир, организованный Госпожой Кадзуко, чтобы отметить конец летнего тепла. Когда я была там, меня сопровождали несколько женщин, чтобы посмотреть ранние хризантемы в саду Госпожи. Мы не пробыли там достаточно долго, чтобы сочинить хайку, когда Какита Тамами вышла из-за ивы. Фортуны, почему эти вещи происходят со мной? Все знали, что я сказала о ее последней пьесе. "Ах, Додзи-сан," сказала она, и качнула мне головой, как будто я была ребенком. "Как Солнце находит вас сегодня?" "Всё прекрасно, Какита-сан," ответила я, и поклонилась ей почти так же глубоко, как и Госпоже Кадзуко. Я выдержала поклон одно дыхание, прежде чем поднять голову, и улыбнулась ей. О, она рассвирепела!

Додзи Барахимэ прошла подготовку в качестве придворного, но ее едкий язык и язвительный нрав удержали ее от того, чтобы стать кем-то больше, чем минорная политическая сила. Вместо этого, ее запомнили, как одного из ведущих литературных и художественных критиков своего времени. Овдовев в молодом возрасте (вскоре после их брака у мужа обнаружилось пристрастие к суши из рыбы фугу, которое в конечном итоге убило его), она посвятила свое немалое свободное время искусству. Критика Барахимэ была отмечена за ее блестящую проницательность, элегантный стиль, а иногда и за дерзость. Низкопробное искусство приводило ее в ярость, и она делала всё, чтобы ее читатели точно знали, что она думает о художниках, которые не дотягивают до ее стандартов.

Большинство ее записей были собраны в дневник, наряду с рассказами и наблюдениями о ее жизни и несколькими стихами. Некоторые из них были распространены при ее жизни, но большинство опубликовала после ее смерти ее племянница Додзи Юуки.

У Барахимэ была долгая вражда с драматургом Какита Косиро из-за признания кабуки, как вида искусства. Вскоре после его смерти из-за болезни в 956 году она удалась в монастырь. Последней записью в ее дневник было стихотворение, датированное днем, когда она узнала о смерти Косиро:

*Даже раскалившийся уголь
можно схватить, потушить,
унести в горшке.*

*Почему же тогда я не могу
увидеть мою любовь снова?*

Додзи Барахимэ воздают почести в последний день месяца Кабана потомки Додзи Юуки, амбициозные драматурги и исключительно смелые артисты.

Рождение и смерть

"Чтобы родиться, надо умереть до этого."

Пословица Льва

Рождение ребенка всегда является важным событием для семьи. Все семьи предпринимают меры, чтобы мать и ребенка не беспокоили злые духи, хотя мнения о том, что лучше всего это сделать до, после или во время родов, разнятся по всей Империи. В любом случае, необходимые ритуалы будет проводить семейный сюгэндзя (для богатых и влиятельных самураев), или сюгэндзя, или монах из соседнего храма. Через месяц после рождения ребенка, родители понесут ребенка в ближайший храм, чтобы получить благословение и записать его имя. Церемония рождения, как правило, небольшое семейное событие; если кто-то приглашает вас отпраздновать рождение своего ребенка, знайте, они считают вас надежным другом.

Похоронные обряды, с другой стороны, могут широко варьироваться по размеру. На похоронах маленького ребенка, вероятно, будет присутствовать только семья и несколько соседей, но похороны известного воина или придворного привлекут скорбящих со всего света.

Точные детали погребального обряда немного меняются в зависимости от обстоятельств смерти, Богомол, упавший за борт во время шторма, не оставит после себя что-либо для кремации, а в землях Краба, если есть малейшее подозрение, что у умершего могла быть Скверна, его сперва кремируют, а церемонию проведут позже. Тем не менее, есть отработанная схема для похорон по всей Империи, и каждая семья будет стараться следовать этой схеме, насколько это возможно.

Сразу же после смерти эта смочит губы покойного смесью соли и воды. Это "последняя еда и питье", и предназначена для подкрепления духа мертвого в его путешествии к следующей жизни. Затем эта омоет тело и оденет в похоронные одежды. Очищенное тело возвращают в спальню, чтобы лежало до церемонии кремации, которая, как правило, состоится через четыре дня после смерти.

Рядом с кроватью с телом поставят столик. Столик покроют белой тканью и красными лентами, и поставят пустую погребальную дощечку вместе с различными талисманами. Все эти предметы очищены сюгэндзя или монахом. По всему дому развешат белые бумажные фонарики и цветочные венки, а двери семейного храма закроют и покроют белой бумагой, чтобы защитить от нечистоты из-за наличия трупа.

За телом будет следить почетный караул буси. Это обычай возник в землях Краба из-за неприятной привычки Оскверненного тела оживать, но со временем был принят в остальной части Империи. Также назначают главного скорбящего, как правило, близкого члена семьи, и его обязанностью будет убедиться, что всегда есть кто-то в комнате умершего для траура. Считается, что дух умершего задерживается в доме на несколько дней после смерти, и, если он думает, что его недостаточно оплакивают, то может остаться и стать злобным призраком.

В день кремации эта перекладывают тело в неокрашенный паланкин с белыми шторами и несут его на погребальный костер. После того как семья и другие скорбящие соберутся, монах или сюгэндзя произнесет необходимые молитвы, и костер подожгут. Когда костер прогорит и пепел остынет, семья собирается для частного ритуала, в котором они собирают кости из пепла и помещают их в погребальную урну.

Примеры молитв

Утренняя молитва к предкам:

"Уважаемые предки, вы следите за своими детьми день и ночь. Уважаемые предки, примите эту благодарность."

Ежедневная молитва для очищения:

"Вся злая карма, созданная мной, мой страх, желание и сожаление, созданные моим телом и мыслями, я признаю открыто и полностью."

Молитва перед едой:

"Рисовая каша - эффективна пятью путями, помогая путнику на Пути. Нет ограничения на ее хороший результат, а в результате - вечный мир."

Молитва для Благословения Лиц и Мест:

"Какие бы духи не пришли вместе сюда, либо принадлежащие земле, либо живущие в воздухе, пусть все духи будут счастливы и внимательно выслушают, что скажут."

"Таким образом, духи, внедряющие меня, выкажете доброту к роду человеческому, который день и ночь несет свои жертвы; поэтому защитите их вашей силой."

"Никакое богатство, что есть здесь или в другом мире, ни одна превосходная жемчужина в небесах, никогда не будет равно Пути. Самые прекрасные ценности находятся в Тао Синсэя, эта истина поможет наступить просветлению."

"Уничтожение страха, свобода от страсти, отречение от сожаления; прекрасный мир, которого Синсэй достиг, нет ничего равного Пути. Это превосходное сокровище находится в Тао, эта истина поможет наступить просветлению."

"Чистота, которую лучшие из учителей превозносят, медитация, которую они называют непрерывной, нет медитации подобной этому. Это превосходное сокровище находится в Тао, эта истина поможет наступить просветлению."

Для этого ритуала используют специальные палочки для еды. Ближайший к умершему член семьи подбирает кости из пепла, передает их следующему ближайшему члену семьи, который передает их по нисходящей, пока последний присутствующий член семьи не положит кости в урну. Кроме того, кости помещают в урну в специальной последовательности: ноги, руки, бедра, кости торса, зубы и, наконец, череп.

Погребальную урну возвращают в дом и ставят на семейный алтарь на 35 дней дополнительного траура. В течение этого периода в воротах и дверях дома стоят блюда со специально благословенной солью, чтобы посетители могли очистить свои руки и лицо перед входом. Когда срок траура заканчивается, урну забирают для окончательного захоронения. В зависимости от богатства и статуса семьи, это может быть специальный участок земли для захоронения, семейный храм или храм Синсэя. В клане Льва, достаточно уважаемый самурай имеют честь быть захороненным в большой Зале Предков, где его имя славится следующими поколениями самураев Льва.

Церемония гэмпуку

"Не выбирай известное имя. Выбери имя, а затем сделай его известным."

Торитака Тацунэ

У похоронной церемонии и церемонии гэмпуку есть одно общее: они отмечают конец одной жизни и начало новой. Однако, гэмпуку - радостная церемония, знаменующая, что новое поколение усиливает клан. Точные детали гэмпуку варьируются, и между кланами, и на основе обучения ребенка (буси, придворный или сюгэндзя). Почти всегда она - своего рода тестирование. Это последний шанс для учителя оценить своего студента, и первый шанс для молодого самурая поразить мир своими навыками.

Что касается тестов, то его содержание многое говорит о мировоззрении семьи самурая и клана. Например, Мацу тестируют боевые навыки молодого Льва на их пределе. А Сибя принимают боевые навыки как данность, а просят нового самурая выступить с речью о том, как он будет использовать эти навыки для защиты Феникса.

После тестирования произносят различные благословения над новым самураем, после чего он официально объявляет свое новое имя. По традиции выбор имени оставляют за новоиспеченным взрослым, и оно обычно хранится в секрете до церемонии. Момент, когда его объявляют, всегда привлекает большой интерес семьи; имя выбрано, и причины выбора многое говорят о характере и амбициях нового самурая. По этой причине многие самураи берут имена древних героев или предков, которые высоко почитаются. Например, в XII веке Додзи Домотай повергла всех в шок, когда выбрала имя героя Мацу для себя, но никто не мог усомниться в ее уважении к ее сенсею Мацу или в ее намерении жить согласно идеалам, которые он привил ей.

Бытовые Ритуалы

Женский обряд с иглами

На двадцать седьмой день месяца Собаки все женщины из домашнего хозяйства становятся на колени перед полкой, на которой стоит семейная святыня. Женщина, отвечающая за домашнее хозяйство, кладет кусочек тофу на полке и одну за другой иглы, которые были согнуты или сломаны в хозяйстве в течение прошлого года. Когда всё выложено, она произносит благодарственную молитву всем иглам, отдавшим себя служению семье.

Новогодний ритуал удачи

В последний день года в каждой комнате дома бросают горстку соевых бобов, затем сметают и выбрасывают в окно. Считается, что это выметает всё затяжное невезение от старого года, подготавливая дом для удачи в новом году.

Зацепка для приключения: Опо-зоренные Похороны

Вызов

Значительный самурай, связанный с одним или более персонажами, умер из-за болезни. Это может быть родственник или даже провинциальный даймё одного или более персонажей. Их приглашают на похоронную церемонию, а также ряд других видных самураев.

Фокус

Перед кремацией происходит немислимое: тело встает и в бешенстве бежит прочь. Персонажи должны помочь уложить оживленное тело, прежде чем кто-то пострадает. В то же время, начинают быстро распространяться слухи, что покойный самурай был Осквернен или, возможно, даже махо-цукай.

Удар

Реальный виновник этого - политический конкурент, присутствовавший на похоронах. Он использовал свиток махо, чтобы оживить тело, надеясь, что этот скандал опозорит семью и позволить ему взять под контроль их земель. Персонажи должны узнать правду, прежде чем репутация принимающей семьи будет разрушена, в противном случае, эта история может закончиться тем, что вся семья совершит сэппуку.

Свадьба

*"Кораблекрушение делает человека бедный на год;
неудачный брак делает его бедным на всю жизнь."*

Пословица Богомола

Как обсуждалось в основной книге правил, брак в Рокугане обычно устраивают и имеет мало общего с любовью. Рокуганские помолвки описывают договор между двумя семьями, в которые жених и невеста входят весьма ограниченно. Большинство семей могут позволить себе нанять профессионала накадо (сваха), чтобы найти хорошую пару для своего ребенка и провести переговоры с членами другой семьи. Сваха рассмотрит ряд факторов в организации брака, но имеют ли два человека подлинные чувства друг к другу не является одним из них.

Рокугане не насмеются над любовью и не отрицают его силу: Бентэн, Фортуна романтической любви, один из Семи Великих Фортун, в конце концов. Они просто не считают это фактором для успешного брака. Это не невозможно пожениться с тем, кого ты любишь, но это потребует определенной удачи и большой тяжелой работы, чтобы убедить две семьи в благоприятном исходе дела. (Умные влюбленные убедят сперва сваху, и позволят ей справиться со своими семьями.) Несмотря на это, хорошие свахи пытаются убедиться, что жених и невеста подходят друг другу, а публичные сцены ссоры между мужем и женой не только позорят их самих, но и ставят под вопрос профессионализм свахи.

Сваха организует встречи между родителями будущих супругов (на которые оба кандидата для вступления в брак могут быть и не приглашены, если они присутствуют, они не должны говорить друг с другом). Это начало стадии переговоров, и любая семья может отказаться от брака без потери лица, им нужно только проинформировать сваху, и она вежливо сообщит это другой семье. Однако, после того, как брачный контракт был составлен и подписан всеми сторонами, участие является официальным и отказ оконфузит обе семьи и сваху.

Наиболее важной частью договора является часть, в которой описано невеста войдет в семью жениха или наоборот. Как правило, имеющий более низкий социальный пост (Статус) войдет в семью партнера с более высоким Статусом, поэтому многие семьи ищут женщин, слегка ниже Статусом, для своих сыновей. Однако, это правило не является абсолютным. Семья Утаку абсолютно запрещает дочери выйти замуж за мужчину более высокого статуса, и семьи Мацу и Моси препятствуют этому. В клане Журавля мужчина, женившись на женщине Додзи, иногда присоединяется к ее семье из уважения к основателю клана. Вне традиций семьи или клана, иногда просто выгодно войти в богатую и влиятельную семью, и такие суждения обычно побеждают обычай.

Семьи, которая получает нового члена, традиционно платит приданое семье, которая теряет члена, и сглаживание деталей приданого является еще одной задачей для свахи. Между богатыми и влиятельными семьями, переговоры о приданом могут стать весьма сложными сами по себе.

Сама свадебная церемония довольно проста. Она обычно проходит при святыне, либо семейная святыня или

Рис и Пепел

Обычай палочками собирать кости с погребального пепла повлиял и на этикет приема пищи. Считается невероятно грубым передать еду от одного человека к другому из палочек в палочки, потому что слишком похоже на часть погребального обряда. Правильно это сделать можно следующим образом, первый человек кладет пищу на тарелку, а второй забирает ее.

Из дневника Додзи Баракхимэ

Вчера я присутствовала на похоронах Генерала в качестве представителя Отца. День был ужасно жарким и влажным; я чувствовала, что мое нижнее кимоно липнет к моему телу с каждым шагом, и я могла бы оставить свой зонтик дома, так помощи от него было не много. Отец распорядился, чтобы я взяла с собой Юу-тян, чтобы она могла попрактиковаться манерам на публике, и, хвала Дзидзо, она превзошла себя. Я полагаю, что она была просто под впечатлением от толпы.

Губернатор был там вместе со своим каро и хатамото. Наш господин не смог присутствовать, но послал своего старшего советника. Было полно-полно придворных Додзи каждого ранга, и я не думаю, что я смогла бы раскрыть зонтик, не получив удар от Кэнсиндзэн. Не то, чтобы я не советую размахивать зонтиком около Кэнсиндзэн; они слишком нервные. В любом случае, Юу-тян в основном вела себя тихо, так как смотрела на толпу с огромными глазами. В один момент она повернулась ко мне и сказала, "Тетя! Здесь должно быть человек двести, чтобы оплакать Генерала!" Я думаю, что я удержала себя от ухмылки. Сотня, чтобы оплакать генерал, и сотня, чтобы произвести впечатление на скорбящих.

близлежащий храм, и присутствуют только семьи вовлеченных. Сюгэндзя очищает и благословляет пару, после чего двое читают свои клятвы и делают три глотка каждый из трех различных чашек сакэ. Благовония и молитвы посвящают Фортунам и предков, и церемония окончена. В некоторых случаях, завершение церемонии будет обозначено связыванием рук невесты и жениха красной нитью, символизирующей новую связь между ними.

Прием, который следует за церемонией, более щедрый. В зависимости от богатства семей на него могут быть приглашены до нескольких сотен человек. Если пара являются членами касты самураев, они могут рассчитывать на присутствие представителя своего господина, если они имеют достаточно высокий ранг, господин может присутствовать сам. Считается хорошим вкусом подарить паре свадебный подарок. В высших классах, подарок, как правило, чисто символический, представляющий пожелания долгой жизни и много детей. В низших кастах, дарение денег, чтобы помочь покрыть расходы на свадьбу, считаются приемлемыми.

Повседневное поведение и нравы

Дарение подарков

Как обсуждалось в основной книге правил, рокугане смотрят на дарение подарков, как на арену, где смотрят больше на смысл подарка. Господин уже обеспечил своих самураев едой, жильем, одеждой, доспехами и любой другой разумной необходимостью, тем самым, подарив самураю что-то полезное подразумевает, что его господин не в состоянии позаботиться о нем, потенциально смертельное оскорбление. И хотя ронин и бонгэ не имеют такого рода заботы, идея, что полезный подарок является оскорблением, просочилась на все слои рокуганского общества. Это не означает, что ронин или крестьянин будет возражать против получения денег, на самом деле это означает, что даритель и получатель будут делать вид, что коку на самом деле не так уж и полезен.

Подарки дарят по целому ряду причин. Рокуганин может послать подарок другу в память о прошлых временах, или поздравить его с радостным событием, или просто потому, что объект напомнил ему своего друга. При встрече начальника или хозяина своего места пребывания впервые также принято преподнести подарок, а подарок кому-то из нижестоящих за признание заслуг. Особый случай, как брак и гэмпуку, также является подходящим местом для подарков.

Вещи, которые дарят в качестве подарков, попадают в определенные обширные категории. Что-то можно подарить, потому в этой

Хроники Империи: Свадьба Хида О-Уси

Через несколько лет после Второго Дня Грома, руководство клан Краба столкнулось с дилеммой. Хида Якамо, Чемпион клана, был полностью занят военным руководством клана и не имел времени, чтобы жениться, но непрерывность семейной линии должна быть сохранена. К сожалению, единственный выбор пал на его младшую сестру Хида О-Уси. О-Уси росла без матери, а ее отец Кисада вырастил ее таким же образом, как своих сыновей, в результате чего молодая женщина была грубой, неистовой, и не особенно целомудренной. Большая часть Империи относилась к ней со смущением. Сам Якамо заботился о своей сестре, но часто был расстроен ее мятежным характером. Когда он постановил, что она должна выйти замуж, брат и сестра чуть не подрались, и О-Уси в ярости заявила, что никогда не будет для какого-то самурая "хорошей женой".

Якамо делегировал задачу организации брака О-Уси своему другу Дайдодзи Удзи, господину семьи Дайдодзи. Но он не знал, что Удзи восхищался О-Уси и хотел жениться на ней сам. Господин Железных Журавлей анонсировал турнир в свободной форме боя для тех, кто хотел бы жениться на сестре Якамо. Турнир был открыт для всех желающих, и Удзи был намерен выиграть его сам и потребовать О-Уси для себя.

К большому удивлению всех, О-Уси решила принять участие в турнире, борясь за право не вступать в брак ни с кем. После жестокой борьбы, она и Удзи были среди последних участвующих комбатантов. Удзи, казалось, одержал верх, но упрямая девушка ударила его головой из последних сил, оставив обоих без сознания, и оставив одного стоящего человека. Синдзё Ясамура, ничем не примечательный третий сын даймё Синдзё, пережил весь бой главным образом потому, что никто не уделил ему много внимания.

Якамо быстро приказал провести свадебную церемонию, до того, как его сестра могла проснуться. И, когда О-Уси, наконец, пришла в себя, она обнаружила, что ее руки связаны красной нитью с худым молодым человеком, который с тревогой спросил, в порядке ли она.

К всеобщему удивлению, брак оказался весьма гармоничным, возможно, отчасти потому, что мягкий добродушный Ясамура никогда не пытался ставить вопрос о превосходстве О-Уси. На самом деле, легенда утверждает, что, когда Якамо впервые спросил свою сестру, что она думает о своем муже, она дернула красную нить и посмотрела, как Ясамура неловко замялся. Она усмехнулась и сказала, "Он получит хорошую женушку."

вещи видит личный смысл даритель. Примером этого может быть первый веер, который вы раскрасили, или меч охранника, который принадлежал вашему предку. Или подарок может иметь смысл для получателя, например, необычный или особо забавной нэцкэ можно подарить тому, кто известен их коллекционированием.

Подарки религиозной или философской значимости также популярны: коллекция Синсэистских притч, благословленные амулеты из важных святынь и аналогичные предметы. Подарком можно также оскорбить получателя. Это нужно делать с большой деликатностью, или в итоге даритель будет сам выглядеть глупо. Богатый экстравагантный подарок оскорбителен, потому что получатель не имеет способа вернуть чувство. Оскорбительный подарок может также тонко намекать, что получателю чего-то не хватает, например, подарив аннотированную копию меча Какита самурая Дракона, следующему Нитэн Мирумото.

Процесс дарения также определяет, является ли подарок комплиментом или оскорблением. "Акодо-сан, нет большего сокровища для самурая, чем мудрость и честь его предков, и поэтому я хотел бы представить вам эту копию Лидерства Акодо в качестве знака моего уважения", это комплимент. "Акодо-сан, я хотел бы подарить вам копию этой книги, Лидерство. Я уверен, она поможет вам на пути вашей жизни", это оскорбление.

Гости и Хозяева

На земле мечей и бумажных стен обычай гостеприимства чрезвычайно важен, он говорит, как гостю, так и хозяину, чего точно ожидать друг от друга и как предотвратить несчастные (и потенциально смертельные) разногласия.

Когда самурай желает посетить другого самурая дома, посетитель сначала объявит о себе привратнику (обычно слуга, но у влиятельного самурая будет охраняющий его дом буси), представив копию своей личной печати (или его личного мона, если он есть). Он также кратко скажет, кто он и зачем пришел, после чего он будет ожидать, когда эту информацию передадут хозяину дома или хозяйке.

Если хозяина нет дома, или не желает принимать посетителя, посетителю предложат чашку чая и скажут, что хозяин ушел и будет дома завтра. Не имеет значения, как далеко в действительности ушел хозяин, и даже если он находится очень далеко, привратник всегда будет говорить "завтра", и довольно грубо для посетителя настаивать на деле.

Если хозяин принимает посетителя, его пригласят в дом. Посетитель, являющийся другом хозяина, оставит свои дайсё на стойке возле входа в дом. Если посетитель - просто знакомый, чужак или враг, как правило, он оставит свои мечи при себе.

Что он делает со своими мечами, когда его встретил хозяин, будет задавать тон встречи.

Если посетитель положит свой меч справа от себя, откуда сложно его будет выхватить и обнажить, он выражает доверие хозяину. Если он кладет меч слева от себя, он указывает, что он не доверяет хозяину, или возможно, что хозяин не должен доверять ему. В любом случае, если меч положили рукоятью к хозяину, то посетитель намекает, что мастерство меча хозяина дома весьма плохое.

Стоит отметить, что обнажить свой меч в чужом доме считается высшей грубостью, наличие семейной святыни делает дом священным местом, и тем самым обнаженная сталь позорит самурая и его предков. В Рокугане гораздо проще оправдать убийство, чем социальную оплошность.

Если посетитель остается в доме в качестве гостя, хозяин сделает всё, что в его силах, чтобы сделать постой приятным. У богатых самураев есть элегантные комнаты для посетителей, в то время как более скромные самураи часто предлагают свою собственную спальню гостям. Даже хэймин, чьи дома часто имеют только одну комнату, будут предлагать своему гостю самое удобное место в доме. Посетитель, тем временем, остается в неведении относительно всех частных дел семьи, происходящих вокруг него.

Сёдзи

Рокуган - это общество, где в каждом доме живет много людей, и конфиденциальность - редка

Из дневника Додзи Баракхимэ

Юу-тян прибежала вприпрыжку сегодня в мой кабинет сегодня, с письмом в руке. Как будто эта девушка никогда не учится достойно прохаживаться? "Тетушка", воскликнула она, "Меня пригласили к Господину Хироси на Фестиваль Урожая!"

"Это замечательно," сказала я, и я это имела в виду. Хироси слишком эгоцентричный, чтобы отличить хорошее стихотворение от плохого, так что он восхвалит ее всем своим гостям, независимо от того, что она сделает, идеальный покровитель для молодого поэта.

Юу-тян, между тем, безумствует над своим списком вещей. "Тетя, мне будут нужны свежие кисти для письма. И бумага. И кимоно, у меня нет нового кимоно на этот сезон, я буду выглядеть старомодно! И что я могу преподнести Господину Хироси?"

"Это просто," сказала я. "Подари ему зеркало."

и трудно достижима. Как будто этого недостаточно, большинство внутренних стен (и даже некоторые внешние) сделаны из бумаги. Рокугане разработали различные социальные соглашения, чтобы обойти эту проблему, самое основное из которых - это просто не замечать ничего, что не касается лично тебя. Таким образом, рокуганский гость будет тихо сидеть в своей комнате, делая вид, что не слышит громкую ругань между членами семьи хозяина дома в соседней комнате.

Один из наиболее специализированных вариантов этого правила предполагает использование сёдзи - экран-ширма из бумаги или шелка на тонкой деревянной раме. Её можно переместить в любое место в доме, и по общественному соглашению считается стеной, так что пара самураев может устроить "приватность" просто уйдя за сёдзи, не покидая комнаты. Конечно, все сказанное будет отчетливо слышно, но социальные правила Империи означают, что любой, кто сошлется на чужой "частный" разговор, будет признавшимся в подслушивании и выставит себя в неподобающем виде.

Конечно, социальное соглашение не препятствует самураю использовать информацию, которую он получил от подслушивания "частного" разговора за сёдзи, он просто должен избегать вопроса о том, где он получил эту информацию. Среди квалифицированных придворных использование и манипулирование информацией через разговоры за сёдзи могут стать высокое искусство.

Еда в Рокугане

"Когда дикие утки летят прямо через дверь твоей кухни, не следует ожидать найти лук-порея на их спинах."

Рокуганская пословица.

Обычаи также важны и в еде, как и во всех других областях жизни Рокугана. Климат и география - определяющие факторы для доступности продовольствия, а культура влияет, как его приготовят, и что еще более важно, что едят элита и низшие.

В качестве примера этого рассмотрим пшеницу. Пшеница - адаптируемая культура, которую можно вырастить в большей части Империи, но в отличие от риса ее почти никогда не едят, как цельное зерно.

Вместо этого ее мелют в муку и делают лапшу, а иногда и хлеб. Лапша бывает самых разнообразных форм и размеров, и обычаи решают, кто какую лапшу ест. Императорские семьи едят очень тонкую лапшу, сделанную полностью вручную из лучшей белой муки. Высшие чины клана Журавля предпочитают лапшу почти такую же тонкую, как и Императорские семьи, в то время как Краб на всех уровнях предпочитает толстую плотную лапшу, называемую удон. В провинциях Дракона самураи и хэймин едят лапшу, сделанную из смеси пшеничной и гречишной муки, гречка более терпима к плохим условиям выращивания, чем обычная пшеница.

Здесь представлено сырье, доступное для поваров Империи:

- **Злаки.** Самураи всей Империи едят рис, это основная часть их диеты. От крестьян в деревнях часто требуют отдавать весь рис своим правителям, и для себя они выращивают просо или ячмень. В городах ситуация более сложная. Бедняки едят просо или дешевую лапшу, а богатые купцы едят рис почти так же часто, как и самураи. Горожане, находящиеся между этими двумя крайностями, имеют на обед смесь проса и риса; чем выше доля риса, тем богаче семья (или тем богаче она хочет казаться).
- **Пшеницу** также широко выращивают, и что не ушло на лапшу, уходит на хлеб. Хлеб делят на три основных типа: булочки на пару, подобные блину хлебцы из жидкого теста, и лепешки из жесткого теста, выкатанные и приготовленные на горячей сковороде.
- **Белки.** Во всех прибрежных районах преобладают морепродукты, но и во внутренних районах едят речную и озерную рыбу, когда это возможно. Также широко используется птица, и птичье мясо, и яйца. Еще один очень популярный источник белка - соевые бобы, особенно потому, что их можно выращивать на большей части Империи. Большая часть урожая сои идет на тофу, густой соевый творог, который хорошо хранится, но значительная часть урожая сои уходит на изготовление соленой ароматной приправы под названием сёу (соевый соус) и густой пасты под названием мисо, используемые для ароматизации и приготовления супов и соусов. Также едят бобы Маш и небольшие красные бобы адзуки; адзуки является основным ингредиентом для сладкой красной бобовой пасты, используемой во многих кондитерских изделиях.
- **Овощи и фрукты.** Некоторые важные овощи Империи приходят от моря: нори (сушеные водоросли) и вакамэ (свежие водоросли) собирают в больших количествах в прибрежных районах, и нори продают по всему Рокугану. На земле же выращивают кабачки, огурцы, капусту, батат, морковь, редис, листовой салат, лук и т.п. Наиболее важными фруктами являются слива и абрикос, груша, вишня и яблоки.

Клановые обычаи в еде

"Если у этого есть четыре ноги и это не стол, если это плавает в воде, но не лодка, если это летает, но это не бумажный змей, то Единорог съест это."

Пословица Скорпиона

Краб

Кухня Краба исходит из двух концепций: просто и сытно. Буси на Стене Кайу предпочитают еду, которая насытит их и позволит им быть в движении, и хотят они ее по быстрее. Не все в землях Краба служат на Стене, но никто не хочет принижать тех, кто служит, так что кухня Стены стала нормой.

Область, в которой повара Краба блистают, это жареная еда, поглощаемое в процессе жарки продуктами масло добавляет калории, что делает ее очень популярным способом приготовления. Гурманы по всей Империи согласны, что никто не делает лучшее агэ (глубоко прожаренное тофу), чем повара вдоль Стены. Блюда из лапши еще одна особенность из-за относительно низкой стоимости пшеницы.

Одно из продуктовых преимуществ Краба над другими кланами состоит в том, что их южное расположение позволяет им употреблять свежие овощи практически круглый год: редис и другие выносливые члены семейства капустных (капуста, горчица, брокколи) можно выращивать и поздней осенью, и ранней весной, в отличие от других мест Империи.

Журавль

Журавль предпочитает рыбу и рис, потому что у них длинная береговая линия и обильные земли, пригодные для выращивания риса. Все остальные едят рыбу и рис, потому что это ест Журавль, и Журавль устанавливает стандарты для остальной части Империи, начиная с правления первого Императора.

Рядовые Журавли ищут свежесть и баланс аромата в своих пищевых продуктах; элита Журавля фанатична в этом.

Дракон

Самурайская каста следует стандартам Журавля, хотя это требует усилий. Провинции Дракона почти полностью непригодны для выращивания риса, они холодные, скалистые, гористые и сухие. Крестьяне Дракона выращивают просо и пшеницу в низинах, ячмень и гречиху в верховьях, а рис самураи получают через торговлю. Они также импортируют много сушеной рыбы, но используют в основном для приправ и супов, чем в качестве источника белка.

Основным источником белка в кухне Дракона являются соевые бобы, особенно соевый творог, известный как тофу. Тем не менее, некоторые Драконы также опираются на более спорный источник питания - мясо коз. Козы - крепкие существа, хорошо подходящие к горным условиям, и их пастбищами могут служить скалистые склоны, неподходящие для чего другого. Конечно, есть красное мясо считается возмутительным в большей части Империи, так что самураи Дракона, как правило, относятся к козе, как к "горному тунцу".

Из-за длинных зим повара Дракона разработали множество методов маринования овощей для последующего использования, большинство из которых распространилось на остальную часть Империи. Маринованные овощи являются популярными как самостоятельное блюдо, так и в качестве закуски.

Лев

Лев мало отклоняется от типичной рокуганской диеты, хотя они едят гораздо больше птицы и тофу, чем рыбу. Их поля обширны, хотя их западные провинции, как правило, слишком сухие и скалистые для хорошего производства риса.

Богомол

Семья Ёритомо клана Богомола даже более придирчива к рыбе, чем Журавль. И действительно, они так непреклонны в вопросах о свежести, что их шеф-повара разработали несколько блюд, в которых приготовленная рыба еще дергается в агонии на блюде перед едоком. Лишь немногие из этих блюд стали популярны на материке, хотя концепция суши (сервировка сырой или слегка приготовленной рыбы рисом, обработанным уксусом) понравилась всем. Самый известный вклад Богомола в материковую кухню представляет собой особый тип суши, известный как фугу суши, ставший сразу же хитом в клане Журавля. Блюдо, которое требует от шеф-повара трех лет интенсивной подготовки перед его приготовлением, малейшая ошибка влечет верную смерть для едоков, оно идеально подходит для клана, считающего иайдзюцу видом искусства.

Острова Пряностей и Шелка имеют влажный тропический климат, что позволяет им выращивать на них широкий спектр фруктов и овощей, а их незаконная торговля Королевствами Слоновой Кости дает им ряд специй, как правило, не используемых в Рокугане. Цурути и Моси предпочитают более типичную материковую кухню, хотя в позднем XII веке использование специй Королевств Слоновой Кости начинает распространяться также и на эти семьи.

Феникс

Феникс имеет схожий рацион питания с Журавлем, по тем же самым причинам, длинные береговой линии и хорошие сельхозугодия в сочетании с традиционным подходом. Тем не менее, их большие леса дали ряд блюд, в которых еду заворачивают в листья дерева (дуб и широколиственные магнолии довольно популярны) перед приготовлением, или жарка над огнем, разожженным из одного определенного вида дерева.

Скорпион

Большую часть своей истории кухня Скорпиона была похожа на кухню Льва. Однако, в XII веке Скорпион провел несколько лет в изгнании в Пылающих Песках. После своего возвращения на их диету стал оказывать влияние этот опыт. Самураи Скорпиона всё еще ели простой рис, но также добавили блюда, в которых рис был приготовлен с овощами и специями. Они также полюбили маленькие куски птицы или рыбы, нанизанные на вертел и посыпанные тмином или корицей, жаренные на огне.

Единорог

Единорог вернулся в Империю со стилем готовки, развитым в течение более 800 лет скитаний, стиль сосредоточен на еде, которую можно быстро приготовить с минимумом топлива и снаряжения. Маленькие кусочки мяса на вертеле, лепешки, запеченные овощи в углях - все блюда кочевой кухни.

Единорог не отказался от этой кухни, когда вернулся к более оседлой жизни, просто они добавили элементы стандартной рокуганской кухни, понравившиеся им, соединив два стиля в один уникальный. Как и Дракон, они растят скот для пропитания, но в отличие от них Единорог не боится называть корову коровой. Остальная часть Империи считает блюда Единорога отвратительными, но потомки Синдзё не заботятся о таких насмешках, они отстаивают традиции своих собственных предков, в конце концов.

Примером смешанной кухни Единорога может служить гюнику-но-мисодзукэ, зажаренные тонкие полоски говядины, маринованные несколько дней в белом сладком мисо. Другой популярный обычай Единорога - жарить мясо и овощи на круглом листе железа, установленным над огнем, и каждый самурай берет пищу с гриля себе в миски. А также у Единорога распространены жгучие и острые специи в виде соусов, которыми опрыскивают практически каждое блюдо.

Земли Теней

Большинство рокуган мало заботят мысли о том, что едят Потерянные и они, но они не нежить и им необходимо чем-то питаться. Большинство существ Земли Теней едят всё, что смогут поймать (пока их самих не схватят и не съедят), но те Потерянные, которые живут более организованно (особенно те, кого объединил Темный Лорд Дайгоцу в XII веке) иногда выражают более утонченные чувства. Потерянные известны тем, что выращивают урожаи (выращиваемые зомби или порабощенными гоблинами), создав кухню, темное и жуткое отражение Рокугана. Наибольшая разница, кроме вездесущей Скверны, заключается в количестве и видах поедаемого мяса. Потерянные едят гораздо больше мяса, чем большинство рокуган, и они могут съесть любое существо, не являющееся ядовитым, даже человеческое мясо. На самом деле, многие из Потерянных считают не-Оскверненную человеческую плоть деликатесом для специальных торжеств, а также издают извращенное ликование при подаче этого "блюда" любому плененному у них рокуганину.

Палочки для еды

Все, от Императора до нижайших эта, едят палочками. Даже воинам Мото, пришедшим из Пылающих Песков, дают уроки их рокуганские родственники о том, как их использовать, потому что ничего не говорит быстрее, что ты из вне, чем неумение правильно кушать. Всё, кроме супа, едят ими, и даже считается приемлемым выловить твердые составляющие части супа палочками, прежде чем пить жидкость.

Практически из любого типа дерева можно сделать палочки для еды, но на самом деле это зависит от касты и клана. Эта и хэймин используют любую распространенную и дешевую древесину, то есть чаще всего бамбук, он быстро растет, а его древесина жесткая и прочная.

У Краба палочки также, как правило, сделаны из бамбука. Другие кланы предполагают, что это потому, что Краба не волнует, из чего они сделаны, но правда в том, что бамбук является символом упорства, добродетель, которой Краб восхищается. Тот факт, что эта древесина также достаточно жесткая, что ее можно заострить и использовать в качестве вспомогательного оружия, является дополнительным преимуществом.

Журавль предпочитает очень простые палочки из красивой древесины, и не редкость если в доме Журавля имеется несколько различных наборов палочек для соответствия сезону: слива зимой, вишня весной, кая (жесткая древесина с золотистым оттенком) летом и клен осенью. Кая используют для лета из-за ее солнечного цвета и из-за того, что она прекрасно подходит для игровой доски в го, тонкое напоминание, что лето - сезон войны. Императорские семьи следуют примеру Журавля, что не удивительно.

Монахи Дракона используют всё то же, что и местное крестьянство. Самураи Дракона обычно не имеют особых предпочтений, хотя набор палочек из сливы считается вдумчивым и любезным подарком.

Самураи Льва заработали репутацию незаинтересованных в легкомыслии, но они также не возражают если необходимые вещи будут еще и красивыми. Кая, белый дуб и слива - весьма хороши.

Семьи Богомола резко расходятся в своих склонностях. Моси предпочитают палочки из светлой тепло-цветной древесины, особенно из клена. Прагматичных Цурути это, как правило, не заботит, в то время как Ёритомо любят палочки из редких пород древесины, черное дерево и красное дерево, иногда украшенные вставками из жемчуга, перламутра или кораллов. Большинство рокуган в ужасе от грубого хвастовства Ёритомо палочками, хотя они признают, что они весьма искусно сделано.

Феникс также любит палочки с орнаментом, но их вкус стремится к прекрасной древесине и искусной ее обработке. Весьма распространены палочки с вставками из контрастного цветного дерева.

Скорпион думает, что светлые палочки не сочетаются с темными цветами их клана, поэтому предпочитает палочками, лакированные черным или красным, или из естественно темной древесины.

Единорог не имеет предпочтений, хотя популярны экзотические породы древесины из Пылающих Песков. Некоторые Единороги любят палочки из древесины с фиолетовым оттенком, хотя другие считают, что это неуважение к цветам клана.

Потерянные, если пользуются палочками вообще, предпочитают вырезанные из кости. Конечно, этот садизм иногда может быть просто элементом практичности, в Землях Теней деревья могут быть более опасными, чем животные.

Уникальные обычаи Великих Кланов

Краб

"Леди Сирико сказала сегодня, что Крабы ничем не отличаются от огров, с которыми они борются. Я не согласилась, ведь никто никогда не слышал о том, что огры пользуются палочками."

Из дневника Додзи Барахимэ

Новорожденных Крабы лелеют как знак того, что сила клана пополняется, и обычаи Краба при рождении ребенка ориентированы на его защиту. Когда беременность уже подходит к сроку, независимо самурай это или крестьянин, местный сюэндзя благословляет всё в доме. Во время родов всегда находится стражник, следящий за домом и держащий специально благословенный жезл (называемый гохэй), чтобы держать подальше гоблинов, духов и других демонов, которые, возможно, захотят навредить или испортить ребенка. В случае семьи важного самурая этот стражник всегда сюэндзя. В более низко-ранговых самурайских семьях сюэндзя передает жезл священнику или монаху, а в крестьянских семьях эту роль исполняет отец ребенка (если он мертв, то другого родственника мужского пола назначают в качестве "отца"). Даже семья эта получит благословение на этот случай, так как испорченный это также опасен, как и испорченный самурай.

Пока ребенок растет, большинство матерей клана Краба шьют куклу желаний, эта практика пошла от Куни. Кукле желаний пришивают только один глаз и просят дух куклы присматривать за ребенком. По мере взросления ребенка кукла сидит настороженно на почетном месте в доме (обычно в детской комнате), и на церемонии гэмпуку ей пришивают второй глаз в знак благодарности за помощь в духу куклы.

Церемонии гэмпуку у Краба широко варьируются от семьи к семье. Наиболее известен обычай Хида отправлять студента в Земли Теней (правда, только после того, как студент продемонстрировал свои навыки боя). Студент должен вернуться с головой существа Земли Теней, чтобы стать самураем. Сэнсэй обратить особое внимание на то, что студент привез и как он сделал это. Студенты, принесшие голову или другой опасной твари, получают важные обязанности на Стене, а те, кто достаточно мудр, чтобы найти своих сверстников и войти в Земли Теней группой, станут офицерами. Однако, студенты, вернувшиеся с головой нэдзуми, будут заклеены дураками и изгнаны из клана.

У Хирума также строгие испытания, хотя они подчеркивают хитрость и скорость, нежели грубую силу, как способности, необходимые для возвращения из Земли Теней с информацией, которая ценится гораздо выше, чем способность возвратиться с головой они. В течение двух веков, когда Сиро Хирума находился в руках Орды Земли Теней, было распространено испытание принести вещь из павшего замка. В другие эпохи были другие испытания, например, принести оружие или элемент

брони с места одного из многих сражений, где пали герои Краба против сил Фу Ленга.

У Куни нет формального додзё, и поэтому их испытания гэмпуку варьируются от сэнсэя к сэнсэю. Они никогда не бывают легкими, и среди старших Куни есть тайное соперничество в том, чтобы разработать самый трудный тест, но при этом проходимый.

Кайу и Ясуки имеют вспомогательную роль в борьбе клана против Земли Теней, и поэтому они редко просят своих студентов идти в это темное царство, как часть гэмпуку. Вместо этого, обе семьи предпочитают строгие письменные и устные тесты знаний студентом методов и практик семьи.

Хотя Краб верит, что брак является очень важным (следующее поколение самураев Краба должно же откуда-то прийти, в конце концов), они не уделяют много внимания этому процессу. Любому Крабу, достигшему 22-летнего возраста и не вступившему в брак, гарантируется устроенный брак. Договоренности, как правило, урегулируются родителями, и часто роль свахи исполняет местный магистрат, все дело осуществляется в атмосфере эффективной практичности. Прием, следующий за брачной церемонией, с другой стороны, время дикого и неистового празднества. Краб может превратить даже вечеринку в подвиг выносливости, и в сочетании с пресловутой любовью клана к крепким напиткам многие церемонии брака запоминаются в основном конкурсом питья.

Самураи Краба редко уходят на покой в монашество; идея, что кто-то, способный еще служить клану, собирается уйти в жизнь медитации и созерцания, поражает их, почти как сумасшествие. В некоторых монастырях Краба обычно живут монахи, которые пострадали от разрушительных травм или какой-то формы безумия, и эти учреждения часто исполняют роль больниц. Чаще, старый Краб становится сэнсэем в одном из многочисленных додзё Краба, где он может внести свой вклад, передав свои навыки и знания следующему поколению.

Похороны - единственное исключение из обычного пренебрежения церемониями в клане Краба. Смерть на Стене - дело распространенное, и каждая смерть принимается с тихим уважением. Похороны осложняются еще тем, что, как правило, служат напоминанием о смерти и жизни сразу многих самураев. В случае больших сражений такой акт не только практичен, но позволяет самураям Краба вспомнить как они жили, как однополчане и товарищи. Хотя Краб считает оскорбление своих живых товарищей веселым озорством, говорить плохо о мертвых - тяжкое преступление. После смерти говорят только об одном недостатке - о трусости; все остальное прощается, раз душа ушла из царства смертных. Гость, случайно оскорбивший покойного краба, увидит, что все крабы в комнате вдруг отворачиваются, делая вид, он для них больше не существует. Если гостю действительно не повезет, товарищи и родственники покойного сразу же потребуют дуэли. Чемпион Клана Краба почти никогда не отказывает в таких поединках, ибо ни один Краб не будет терпеть оскорбление своего долга. Даже если дуэль не последует, то обидно гость может попасть в ловушку в переулке поздно ночью, окруженный толпой крабов в масках с дзё в руках.

Часть формального отношения Краба к похоронам - это обычай "голос после смерти", в котором человек может говорить за покойного, как будто он еще жив. До смерти многие воины Краба выбирают кого-то, кто выступит в качестве их голоса. Этот человек передает сообщение Краба, которое тот хотел сказать на своих похоронах. Просить другого человека быть голосом является высочайшим жестом доверия и уважения между двумя Крабами, и это связь в некотором смысле даже более серьезная, чем брак.

Журавль

"Всем известно, что Журавль наиболее элегантный клан в Империи. Все это знают, потому что мы говорим им это, снова и снова."

Из дневника Додзи Барахимэ

Рождение ребенка такой же радостный повод для Журавля, как и везде в Рокугане, но они чувствуют, что показать слишком много гордости за новорожденного привлекает внимание мстительных духов. Духи умерших детей довольно трагичны, и они крайне опасны для маленьких детей. Журавль верит, что эти духи обращают внимание, когда родитель выражает слишком много гордости, так что они выражают свою радость более тонким способом. Соседей, друзей и родственников приглашают небольшими группами в течение нескольких дней после рождения, в первую очередь приглашая близких друзей и родственников. Эти люди дарят подарки и щедрые комплименты новорожденному. От родителей ожидают, что они будут смиренно отклонять подарки и не замечать комплименты. Подарки убирают на хранение до 5 дня рождения ребенка, когда их снова дарят ребенку. Поскольку число 4 представляет собой смерть, перейти через этот возраст (и, следовательно, преодолеть это число) предполагает, что сейчас ребенок в некоторой безопасности от злых духов и можно смело принимать подарки.

Журавль не просто практикует традиционную церемонию гэмпуку, они определили традицион-

Говорят, что во времена истоков Империи, Хантэй искал невесту, чтобы сопровождала его по жизни и родила ему наследников. Он путешествовал по всему Рокугану в поисках идеальной женщины, но не смог найти подходящую нигде. Он обратился к своей сестре Додзи за помощью, и ее последователи также искали везде, но по-прежнему безуспешно.

В деревне Итито, к югу от Кюдэн Додзи, у одного рыбака была дочь истинного великолепия. У Додзи Миоко был голос такой чистоты и красоты, что рыба в океане поднималась на поверхность, чтобы послушать ее, что облегчало ее отцу рыбалку. Когда самураи Додзи пришли в поисках, рыбак испугался, что без дочери ему будет сложно рыбачить, поэтому он спрятал свою дочь на острове недалеко от побережья.

Хантэй оставался недоволен многими красивыми женщинами, которых проводили Какита и Додзи. В их благочестии, красоте и умениям не было никаких недостатков. Но ни одна не смогла вдохновить его, ни одна не заставила биться его сердце, как его сестра для Какита. Император решил отказаться от поисков на время, и отправился на соколиную охоту, чтобы поднять настроение. В погоне за стаей птиц он очутился на берегу и услышал морской бриз, а вместе с ним красивую и грустную мелодию. Когда он рассказал об этом Какита, муж Додзи взял его в деревню на поиски лодки до острова, который, казалось, и был источником таинственной песни.

Только один рыбак не был в море, отец Миоко, и именно он повез Хантэя и Какиту на остров. Когда он понял цель их поездки, умный рыбак начал потчевать их байками о ветре, дующем через скалы и кораллы. Он утверждал, что он может часто звучать подобно девицам, поющим своим возлюбленным. Разочарованный Хантэй вернулся на материк, чтобы встретиться со следующей группой девиц Журавля.

После ухода самураев рыбак вернулся на остров, чтобы поговорить с дочерью и принести ей еду. Она видела его в море, и спросила, кто этот человек, что был с ним, но он ответил, что это был всего лишь попрошайка. Затем он похвалил ее за послушание и вернулся на материк. Рыбак не понял, что Миоко фактически сразу же влюбилась в сияющего молодого Императора. Она написала хайку на ленточке о человеке, которого видела, и привязала ее к ноге птицы, с которой подружилась. С молитвой к Аматаэрасу она выпустила голубя донести ее чувства от острова. Голубь прилетел верно в комнаты Хантэя в Императорский дворец.

Как только Хантэй прочитал стихотворение, он вызвал Какиту. Он провозгласил, что женщина, на которой он женится, будет только автор этого хайку и приказал своим чемпионом найти ее. Самураи Журавля снова отправились обыскивать свои земли в поисках души, которая написала хайку, но никто не мог сказать им, кто написал стихотворение на ленте.

Когда рыбак рассказал дочери о поисках Императора, Миоко разрыдалась. Император украл ее слова и выдал их как свои собственные. Теперь она никогда не найдет своего красивого попрошайку. Хитрый рыбак спросил о словах в стихотворении, сказав дочери, что научит им другую деревенскую девушку. И после того, как Император уйдет, он пообещал, что поможет ей найти ее "попрошайку".

Рыбак привел деревенскую девушку во дворец Императора, научив ее словам дочери. Журавли радовались, что наконец-то нашли невесту для Императора, но божественная природа Хантэя ощутила что-то неладное. Он попросил девушку рассказать еще хайку, но она не смогла. Девушка вскоре рассказала всю правду.

Хантэй был зол, но придумал хитрый план вместо прямой конфронтации. На следующий день он посетил рыбака и попросил отвезти его послушать музыку кораллового острова еще раз. Рыбак неохотно отвез молодого Ками на остров. Когда Миоко увидела, что ее отец возвращается с ее "попрошайкой", она бросилась ему навстречу... и когда Хантэй Увидел Миоко, он пал на колени и признался в любви к ней. Говорят, что, когда Миоко ответила ему любовью, Хантэй заплакал слезами, которые обратились в нефрит, как только коснулись песка. Он собрал слезы и отдал их Каките в обмен на руку девицы Журавля.

Что касается жадного рыбака, то он был обречен жить на острове до конца своей жизни, говоря только с ветром в кораллах.

ную церемонию гэмпуку. Родители молодого претендента на самурая будут использовать эту возможность для демонстрации своего богатства и политических связей.

Это позволяет гостям церемонии правильно оценить положение нового самурая в большой игре дворов, что само по себе является частью политической игры. Наилучший пример этого - особая церемония гэмпуку в Дуэльной Академии Какита, так называемый Топазовый Чемпионат. Чемпионат представляет молодых мужчин и женщин из всех Великих Кланов и Малых Кланов в конкурсах,

предназначенных для демонстрации талантов рокуганской молодежи. Приглашение к участию или посещению этого фестиваля - одна из наиболее горячо оспариваемой благосклонности в Рокугане. Конечно, не является совпадением то, что это престижное соревнование заканчивается турниром иайдзюцу, арт-форма дуэли, которую Журавль что кран определил и в которой доминирует.

Несмотря на то, Журавль избегает открытой войны и предпочитает мирную жизнь при дворе, они уважают путь воина, как и любой другой самурай. Многие Журавли красят свои волосы в белый цвет вскоре после своей церемонии гэмпуку в честь Дайдодзи Хаяки, легендарного героя, ушедшего в Земли Теней на поиски пропавших Грозов и вернувшегося с Родовым Мечом Журавля.

Ухаживание и брак имеют огромное значение, так как многие политические союзы Журавля скрепляются с помощью хорошо устроенной помолвки. Считается, что это долг каждого самурая Журавля - хорошо жениться. Как правило, такими вопросами будут полностью заниматься профессиональные организаторы брака, эксперты в создании союзов, долговечных и плодотворных для клана и обеих сторон брака. Город Журавля Мусуми Мура - пристанище для самых умелых накадо (свахи) в Империи, и их услуги всегда востребованы.

Брачные торжества Журавля всегда щедры. Считается плохим тоном для господина отказаться от приглашения на свадьбу вассала, и поэтому праздник проходит как в честь присутствия господина, так в честь союза новой пары.

Отставка среди Журавлей считается как награда за хорошо прожитую жизнь. Самурай, отдавший свою жизнь в бою за своего господина, - герой, но самурай, который служит своему господину, выживает, и идет на то, чтобы передать свою мудрость следующему поколению, также хорошо уважаем. Даже самые почитаемые сэнсэи выражают уважение и почтение к Журавлю, ушедшему на покой в монахи, и не является чем-то необычным, если Журавль даймё будет иметь нескольких таких инкё в своем владении для советов и руководства.

Клану, который радуется жизни столько, сколько Журавль, сложно принять такую вещь как смерть. Похороны - мрачное величественное событие, на котором друзья и семья выражают свое почтение к покойному. Существует мало отклонений от норм Рокугана на похоронных церемониях Журавля, и это неудивительно, так, как и здесь, как и во многом другом, Журавль установил стандарты для остальной части Империи. Господин умершего самурая не обязан присутствовать на церемонии похорон, если он иным образом занят или просто не хочет присутствовать, но считается оскорблением, по крайней мере, не прислать своего представителя. Как правило, этот представитель передаст короткое сообщение, написанное самим господином (или одним из его поэтов и утвержденным господином), передавая его уважение к семье и печаль от их потери.

Дракон

"Мудрость Дракона значительно переоценили. Понять свой смысл легко; но это делает понимание смысла других тяжелым."

Из дневника Додзи Барахимэ

Клан Дракона меньше, чем другие Великие Кланов, и число родившихся детей у них низко, так что рождение ребенка в касте самураев считается как удачным событием. Когда беременная женщина собирается родить, муж обязан убедиться, что дом защищен от злых духов. Благословенные ленты свернутой бумаги, называемые ловцами духов, развешиваются по всему дому, внутри и снаружи. Местного сюгэндзя или монахов просят посетить дом и благословить его, и не редкость, если путник остановится возле дома, украшенного ловцами духов, благословит его и пожелает добра для ребенка.

Хотя Дракон относится к своим крестьянам относительно хорошо, многие из хэймин довольно бедны по сравнению с хэймин других Великих Кланов. И не редко, когда крестьяне Дракона не в состоянии прокормить своих детей. К счастью, Тогаси всегда готовы принять нежелательных детей и вырастить их, как членов татуированного ордена. Бедные крестьяне, желающие лучшей жизни для своих детей, приносят младенцев к воротам монастырей Дракона. Практика настолько распространенная, что многие монастыри служат и как святое место, и как детский приют.

Философия и цели семей клана Дракона широко варьируются, и это влияет на процесс проведения церемонии гэмпуку у каждой семьи. У Мирумото она значительно отличается даже в своих собственных рядах. Некоторые ветви семьи позволяют студенту завершить свою гэмпуку, просто представив его стихотворение, которое сэнсэй сочтет приемлемым. Другое Мирумото более традиционны и требуют, чтобы студент прошел через длительную торжественную церемонию, в которой будущий самурай прочтет свою родословную и великие дела своих предков. Затем ему вручат пару мечей для демонстрации мастерства Нитэн перед собравшимися зрителями.

У Кицуки также традиционная гэмпуку, хотя они менее заинтересованы в военном мастерстве. Церемония гэмпуку Кицуки всегда связана с некоторым испытанием ума. Весьма распространены визуальные мозаики, загадки, тесты на память, но определенный тест редко повторяется дважды.

Иногда будущему самураю даже не сообщают, что он сдает тест, пока его успешно не завершит, например, может быть ему скажут, что его новые мечи пропали, и он должен помочь найти их.

Церемония гэмпуку у Тамори, и перед ними у Агася, торжественна и точна. После нескольких дней поста и уединения молодой студент предстает перед своим господином. Господин предлагает сумку с благословенными свитками и задает один вопрос: "Почему ты желаешь нести наше имя?" Если господин будет впечатлен искренностью ответа студента, церемония завершена. Некоторые утверждают, что на самом деле не важно, что студент говорит, до тех пор, пока он четок и пылок в своих убеждениях.

Орден Тогаси скрытен в своих методах инициирования, но известно, что они преследуют изучение Тао, медитацию и, конечно, ритуальную татуировку магическими чернилами. Старшие монахи ордена контролируют процесс нанесения татуировки тщательно, для татуировки нужно многое выявить о душе и судьбе владельца.

Для клана, такого закрытого и загадочного, как Дракон, несколько удивительно, что их обычаи, касающиеся ухода, довольно просты. Редко, когда представители других кланов будут искать политический союз с Драконом, и семьи ладят друг с другом относительно хорошо, так что браки по политическим причинам у них встречаются значительно реже, чем в других кланах. Напротив, у них распространены браки для любви, хотя самурай всё еще должен попросить разрешения у своего даймё, прежде чем он сможет жениться.

В ордене Тогаси, браки - редки, если не сказать, что почти отсутствуют. Хотя не все из дзюми приняли обет, запрещающий брак, большинство из них полагают, что такие мирские и телесные стремления отвлекают от пути к просветлению. Когда Тогаси вступает в брак, он или она, как правило, покидают орден, хотя есть и исключения. Если предполагаемый супруг намерен присоединиться к клану Дракона и пройти обряд инициации ордена, или Чемпион Клана Дракона считает, что татуированный монах может продолжать служить интересам клана, женившись и уехав далеко от дома, Тогаси дают разрешение сохранить монашескую принадлежность. Татуированные мужчины, которые женившись живут с другим кланом, часто принимают имя своего супруга в знак признания неотъемлемых противоречий между семейной жизнью и принадлежностью к монашескому ордену.

Брачные церемонии в землях Дракона - скромные мероприятия, хотя они редко проходят в скромных местах. Дракон считает, что лучшее место для заключения брака находится в естественном окружении, а не у святынь. Водопады, леса и горные вершины - весьма популярны для проведения свадебных церемоний. Самые влиятельные и богатые самураи Дракона могут позволить себе устроить свою церемонию в экзотических местах, например, на фоне активного вулкана.

Можно с уверенностью сказать, что ни один клан не смотрит на отставку точно так же, как Дракон. В то время как Краб старается избежать отставки, а Журавль смотрит на это, как на награду за хорошую жизнь, на самом деле Дракон не видит в этом ни каких фундаментальных изменений в жизни самурая. Совсем наоборот, некоторые Драконы решают следовать по пути Синсэя и принять обеты монаха, пока еще служат как самурай. В других кланах видят в этом абсолютное противоречие, путь Синсэя требует от самурая слишком много преданности, столько же сколько и своему господину. Однако, Путь Дракона, по существу, примиряет эти два пути. Концепция долга у клана уже подчеркивает личностный рост и просветление, поэтому принятие обетов монаха рассматривается как совершенно законный путь. Тем не менее, Мирумото и Кицуки имеют традиционные взгляды на Бусидо, и таким образом большинство из них по-прежнему считают отставку концом карьеры самурая. Отставные Мирумото и Кицуки прекращают служить своей семье, и некоторые из них присоединяются к Тогаси и принимают это имя.

Похороны у Дракона очень неформальные. Большинство Драконов практически не боятся смерти, смотря на нее в качестве еще одного изменения в существовании. Когда Дракон умирает, его ритуально кремируют, как обычно. Специально обустроенные кладбища очень редки, пепел умерших рассеивают в местах тихой природной красоты. Друзья и семья собирают на прощальные слова. Некоторые предпочитают оставить подарок, такой как рис, сандалии или теплое одеяло на могиле, все предназначено для того, чтобы сделать продолжающееся путешествие духа умершего удобнее.

Захоронения Дракона, как правило, ничем не обозначены, но они неизменно находятся вблизи святыни или монастыря. Монахи тщательно ведут учет участков местности для мертвых, и чей прах лежит там, это нужно чтоб эти ничем не обозначенные могилы не осквернили.

Во время Войны Кланов в начале XII века силы Земли Теней под командованием Ёго Дзюндзо уничтожили несколько монастырей Дракона, не оставив никого в живых. Из-за этого были потеряны записи о многих захоронениях, создав постоянную опасность, что новые замки или деревни могут побеспокоить мертвых. Таким образом, любое новое строительство на землях Дракона начинается с исследования земли сюгэндзя, чтобы определить отсутствие потенциальных призраков.

Лев

"Самурая Льва воспитывают быть уравновешенным, надежным, трудолюбивым, верным и послушным. У меня когда-то был такой же пони."

Из дневника Додзи Барахимэ

Рождение Льва - славное событие, как правило, на нем присутствуют близкие родственники ребенка, а также представитель местного даймё или правителя провинции. Сюгэндзя Кицу часто находятся при процессе рождения, чтобы распознать какие-либо знаки при рождении. При рождении любого высокорангового самурая один из предков сюгэндзя Кицу, известный как содан-сэндзо, спрашивает у божественных, обратил ли кто-нибудь особое внимание на ребенка. Все дотошно записывается, и с этого дня молодой Лев направляется к судьбе, предсказанной Кицу.

Большинство родителей Льва слишком заняты своими обязанностями, чтобы воспитать ребенка самостоятельно. В большинстве случаев новорожденный воспитывается назначенным протектором (как правило, доверенный асигару или дзи-самурай), а визиты родителей становятся редкими. Однако, этот протектор - не нянька, его обязанность - обеспечить молодому Льву подготовку к встрече с назначенным жизненным путем. Если Лев должен станет опозоренным позже в жизни, его протектор часто принимает позор на свою собственную жизнь.

Несмотря на репутацию непреклонности у клана Льва, они всё же не глупы и не расточительны в своей преданности Бусидо. Провал - бесчестье, но его нужно исправить и вынести из него урок. Акого изучают свои поражения на поле боя, а не свои победы.

Дикие сказки о том, что дети Мацу массово режут свои животы, а студенты Акого убивают друг друга, чтобы отсеять непригодных, популярны в остальной части Империи, но это лишь выдумка, и ничего больше. По правде говоря, Лев предпочитает вывести менее перспективного ребенка до приемлемого уровня мастерства, чем потерять время и ресурсы, потраченные на него в его молодые годы, убив его.

Лев оказывается снова в центре внимания своей семьи во время церемонии гэмпуку. Это единственный раз, когда истинный Лев боится критики, потому что его будут оценивать люди, которых он сам больше всего ценит. Хотя ни один Лев никогда не будет считать противника достойным судьей своего мастерства, он проводит всю свою жизнь, преклоняясь перед своим начальством в пределах клана. Провалившие гэмпуку не могут, говоря честно, сбежать или стереть пятно со своего имени. Тем не менее, провалившим, не смотря на все свои усилия, часто дают еще один шанс, чтобы доучиться и проявить себя. Только от проваливших гэмпуку из-за трусости, эгоизма, или других безвозвратных моральных недостатков, требуют совершить сэппуку.

Отношения между Львами, как правило, бесстрастны. Договорные браки являются подавляющим правилом, заметные и влиятельные буси обычно объединяются, чтобы вырастить сильное и более совершенное поколение Льва, или скрепляют необходимые политические союзы с лидерами других кланов. Упоминания романтической любви редки среди Льва, если не сказать меньше, только Икома проявляют какой-либо интерес в упоминаниях о романтических делах, стараясь охватить эмоциональные проявления. Однако, как большинство политических семей Льва, они также, как правило, женятся по политическим причинам.

Дети влиятельных фигур, как правило, уже обручены в возрасте десяти лет. У других брак может быть организован в любое время в их жизни, в зависимости от обстоятельств и славы. Иногда обручение задерживается на много лет, пока родители самурая ищут подходящего партнера. В качестве сватов и наставников между самураями Льва выступают члены семьи Икома, они также являются идеальными эмиссарами, если Лев должен вступить в брак за пределами клана.

После того, как договоренность достигнута, Лев всегда будет ей следовать, чтобы не опозорить как свою собственную семью, так и семью будущего супруга. Часто в турнирах мастерства Лев посвящает свои победы своему супругу, жертвую выигрыш семье супруга.

Каждый додзё Льва содержит нетронутую копию Тао Синсэя. Древняя и нетронутая, никогда не открываемая. Эта традиция исходит от жизни великого учителя на заре Империи. После того, как беседы между Синсэем и Хантэем были записаны как Тао, Акого отказался принять новый путь. "Твой путь - не мой", сказал он строго. Хантэй был шокирован поведением брата и спросил, почему он относится к Просветлённому так плохо. Акого просто снова проворчал "Это не мой путь. Вот мой путь", и передернул катану в сая.

Хантэй повелел Акого извиниться перед Синсэем и держать на виду копию Тао во всех владениях клана. Акого согласился, ибо он не может не подчиниться своему брату и Императору, и поэтому Тао лежит на видном месте и никогда не открывается. Мало самураев Льва открыто презирают его учение, в конце концов, это официальная религия Императора, но в сердце каждого Льва находятся военное ремесло и сражения. Только когда самурай уже не может владеть оружием, жизнь монаха является приемлемой.

Для Льва отринуть путь воина не всегда легко. Вместо отставки старый Лев может стать советником или учителем для следующего поколения. Ищущим благосклонность даймё Льва целесообразно порадовать его старших советников. Это поможет приобрести благосклонность даймё дважды, не только потому, что советники имеют большое влияние, но и потому что, выказывая уважение к ним, можно также выказать уважение к суждению даймё. Даже те, кто, выйдя в отставку, ушел в монахи, отличаются от монахов других кланов, ибо они редко уходят в уединение. Многие из них становятся путешествующими святыми людьми, или работают с Кицу или Икома на поддержке их записей, или направляя более духовные аспекты клана Льва.

Смерть неизбежное окончание жизни, и необходимый шаг в кармическом цикле. Лев не жаждет смерти, но встречает ее без страха или сожалений. Лев, который пал в славной битве, умер спокойно, потому что даже если его армию разгромили, Небеса помнят, что он умер, как подобает самураю.

Как Льва чествуют после смерти, зависит от того, как он прожил свою жизнь. Покойных кремируют со времен Битвы Похищенных Могил, и часто на поле битвы устраивают общий погребальный костер для всех павших солдат Льва. Большинство рядовых солдат соединились с Пустотой таким способом, в то время как Кицу или Икома записывали имя и дела каждого из тех, кто ушел. Многие буси Льва получали продвижения после смерти в знак признания их храбрости и мастерства в бою. Иногда эти продвижения несли с собой посты и земли, которые перешли потомкам солдата.

У важных покойников, как правило, проходят длинные мрачные ритуалы для чествования их жизни. Содан-сэндзо Кицу или омойдасу Икома (бард), как правило, рассказывает о славных деяниях умершего на собрании семьи и друзей. Омойдасу также оплакивает или иным выражает эмоции стоических скорбящих. Если умерший Лев имел какие-либо особые пожелания, которые должны были предприняты после его смерти, семейный слуга извещает о них на похоронах. Такие пожелания часто связаны с распределением имущества и титулов среди наследников.

Наиболее величественные похороны проходят для истинных героев клана и семьи, или для семейного даймё и Чемпиона Клана. Отмеченных руководством клана Льва могут похоронить в Зале Предков, поставив памятную статую. Эти Львы считаются руководящими предками клана, блестящий пример для всех потомков. Их имена и поступки никогда не будут забыты, пока хоть один член клана дышит. Посещающие Зал предков утверждают, что слышат глубокое, внушающее страх пение этих предков в момент, когда они переступают ворота зала.

Богомол

"Богомол – гордые потомки Хида, который не мог держать свои руки при себе, и Мацу без единой толики пристойности."

Из дневника Додзи Барахимэ

С тех пор, как Император Тотори I провозгласил их Великим Кланом, даймё Богомола имели намерение иметь численность, соответствующую статусу Великого Клана. Самураев Богомола призывают жениться и иметь столько детей, сколько возможно, и те, кто имеет трех или более детей, могут рассчитывать на стремительное продвижение за эту услугу клану. Этот акцент на деторождении означает, что ритуалы по защите новорожденного ребенка усердно соблюдаются. Например, Моси вынесет ребенка на солнечный свет при первой же возможности, чтобы благословить его, в то время как у Ёритомо благословлять обязательно должен монах из Ордена Каймэцу-ё. Цурути будет громко брэнчать тетивой вокруг ребенка, полагая, звук поможет отогнать злых духов. В позднем XII веке, попытки для поддержания солидарности между различными семьями клана привели к тому, что большинство самураев Богомола соблюдают все три вида обычаев. В конце концов, человек не может быть слишком осторожным.

Как и следует ожидать от такого эксцентричного клана, у них нет единой церемонии гэмпуку. Каждая семья Богомола столетиями развивала свои собственные уникальные методы, и каждая проводит свои ритуалы без вмешательства или осуждения со стороны других семей.

Церемония гэмпуку у Ёритомо требует, чтобы студент продемонстрировал знание множества

Мацу и брак

Мацу имеют необычную традицию: всегда, когда они выходят замуж за члена другой семьи Льва, они требуют от другого самурая взять имя Мацу. Эта договоренность восходит к заре Империи, когда леди Мацу неоднократно отказывала на запрос Акого о браке. Наконец, она вышла замуж за другого самурая Льва, чье имя потеряно для истории. Когда Акого потребовал ответа, почему она отвергла его ради кого-то меньшего ранга, она ответила: "Если бы я вышла за тебя замуж, я бы просто была женой Акого. Теперь же, этот человек является мужем Мацу."

навыков, которыми самурай Богомола должен овладеть, чтобы служить клану. Конечно же, перво-степенное значение имеют боевые навыки, в том числе стиль боя с крестьянским оружием. Самураи Ёритомо также должны уметь вести основы торговли, так как многие из них участвуют в меркантильных интересах клана. Также необходимы мореходные навыки, а также на церемонии иногда испытывают скрытность и подобную деятельность сомнительной репутации.

Моси, напротив, практикуют одну из самых традиционных церемоний гэмпуку в Империи, от своего основания в качестве ответвления клана Феникса. Будущие сюгэндзя проводят много времени в медитации с ками. Эта молитва бдения может быть прервана в любой момент их сэнсэем, который попросит их моментально сотворить заклинание. Также нужно продемонстрировать каллиграфию и знание Тао, а также знание основных богословских и астрологических указаний.

Церемония гэмпуку у Цурути еще более нетрадиционная, чем у Ёритомо, так как Цурути основана людьми, отказавшимися от обычного пути самурая почти полностью. И действительно, когда сам Цурути начал принимать последователей в XI веке, он требовал, чтобы они сломали свои мечи в качестве цены вступления в его Малый Клан. Несмотря на то, что традиция исчезла после присоединения Цурути к клану Богомола, их церемония по-прежнему содержит короткую расправу с ожиданиями обычных самураев. Церемония начинается с испытаний атлетизма и кюдзюцу. Также тестируют способности восприятия, от Цурути ожидают способность охотиться только по звуку, если это необходимо. Церемония завершается упражнением в отслеживании и исследовании, эти навыки являются жизненно необходимыми для семьи выдающихся охотников на людей.

Хотя правители Богомола организуют политические браки для себя и своих детей, обычный самурай Ёритомо иногда имеет гораздо больше возможностей в своем выборе. Основная философия Ёритомо в том, что судьбу выковывают своими собственными усилиями, а не своими связями, стремятся обесценить идею политических браков. Богомолы, достигшие 22 лет и не вступившие в брак, как правило, должны проконсультироваться со свахой и найти подходящего партнера. Это достаточно стимулирует большинство молодых людей на своевременный выбор супругов. Больше, чем несколько браков Ёритомо были сформированы из страха свахи.

Ёритомо редко уходят в отставку. У Братства Синсэя мало храмов на Островах Пряностей и Шелка, и влияние их монастырей весьма мало. Уходящие в отставку, как правило, уходят в Орден Каймэцу-ё, который часто удовлетворяет ощущение нового монаха действиями и азартом. Цурути и Моси имеют более традиционные взгляды на отставку, но мало Цурути живут достаточно долго для этой привилегии.

Большинство самураев Ёритомо кремируют на море, также как они и жили. Тело помещают на лодку, поджигают ее и толкают в море. Чем выше ранг покойного, тем больше корабль, уносящий его в Ёми. Крестьянские похороны гораздо проще, пепел покойного просто развеивают над водой. После похорон, как ожидается, всё живое движется дальше по жизни. Мертвые уже получили свою награду, так что те, кто желает почтить их, могут сделать это без необходимого дальнейшего ритуала.

Моси строго следуют традиционной процедуре погребения, с дополнительным принципом, что мертвым нужно воздать честь под светом солнца. Похороны Цурути затяжные и ритуализованные, в которых рассказывают обо всех делах умершего, наследие происхождения семьи, когда она насчитывала всего несколько десятков членов. Лук умершего сжигают на костре вместе с ним, или передают брату Цурути, если такого было его пожелание. На церемонии выстреливают в небо специальными гудящими стрелами, создающими скорбный звук, слышимый на мили вокруг. Похороны Цурути оканчиваются длительным мероприятием с питьем, танцами и кутежом, так друзья и семья погибшего скорбят о кончине своего брата Цурути и празднуют, что они всё еще живы.

Феникс

"Посол Феникса продвигает мир в Империи. Это благородно, я думаю, хотеть для Империи того, что вы не можете получить дома от вашего клана."

Из дневника Додзи Барахимэ

Рождение Феникса - радостно возмещаемый шаг в кармическом цикле. Сюгэндзя всегда присоединяется к родителям ребенка, когда рождается новый самурай. Как и при многих других событиях, благословения ками являются традиционной частью родов, Фортун просят благословить ребенка, а предков семьи призывают направлять его. Возрождаемую душу просят подняться из пепла смерти и принести честь клану.

Присутствие сюгэндзя служит еще одной цели. В то время как другие кланы могут отложить проверку детей на гармонию с ками, дети Феникса проходят тестирование на магические способности уже через час после рождения. Порой элемент, на котором они будут сосредоточены позднее в жизни, можно угадать в это время. Дети, не имеющие сильную связь с ками, направляются на путь, лучше подходящий к их способностям. Другие решения о жизни и обязанностях оставляют на

родителей или наставников ребенка, но в вопросах о магическом таланте потребности клана должны быть удовлетворены первыми.

У крестьян при родах также часто присутствуют сюгэндзя, или по крайней мере монахи. Несмотря на то, хэймин занимают более низкий уровень в Небесном Порядке, рождение ребенка не менее радостное и таким образом сюгэндзя считают своим долгом отметить это событие.

Феникс считает, что на церемонии гэмпуку нужно проверять душу, также, как и ум. Церемонии по проверке новых самураев погружены в ритуалы, и привлекают сложные испытания по выяснению силы воли кандидатов и проверке их знаний. У каждой семьи Феникса уникальный подход к этому, соперничество и напряженность между семьями, как правило, подчеркивают эти различия с течением времени.

Молодежь Исава выполняет сложные ритуалы, выводя тело и ум на предел способностей. Будущие выпускники школы Исава должны запомнить содержание одного заклинания при сотворении другого, пока другая группа сюгэндзя (как правило, прошедшие гэмпуку в предыдущем году) пытается отвлечь их с помощью магии, хотя и не используя каких-либо действительно вредных заклинаний. Демонстрация магии и дружественной конкуренции всегда добавляет в воздух волнение, и церемонии привлекают толпы заинтересованных зрителей.

Церемонии гэмпуку Сиба сдержанны, даже по меркам большинства семей. На них нет показывающего военное мастерство, Сиба полагают, что в додзё всему обучили. Вместо этого, студенты просят описать, как они намерены защищать клан Феникс. Эта речь тщательно продумана, как предсмертное стихотворение самурая. Самураи Сиба часто цитируют выступления гэмпуку знаменитых Сиба прошлого, как напоминание о цене долга и чести. Если Сиба назначено быть Ёдзимбо у определенного сюгэндзя, этот сюгэндзя принимает участие в церемонии и может прокомментировать речь.

На скрытной церемонии гэмпуку Асако, как правило, присутствуют только другие Асако, и они взяли за правило никогда не приглашать Исава. Хотя гэмпуку сюгэндзя Асако напоминает церемонию Исава, скрытный орден хэнсин мистиков проводит обряды, странную смесь философских дебатов и рукопашного боя. По крайней мере один старший мастер хэнсин наблюдает за присутствующими, чтобы определить кто, если таковые имеются, демонстрирует особую перспективу для Пути Человека.

Агася ушли от Дракона и присоединились к Фениксу во время Войны против Тьмы, но годы спустя они все еще сохраняют многие традиции Дракона. Их церемония гэмпуку включает в себя расширенные молчаливые медитативные обряды, сопровождаемые ритуальной татуировкой.

Хотя татуировки Агася не являются магическими, как у Тогаси, они все же имеют глубокий личный смысл и не найти двух Агася с одинаковыми татуировками.

Традиции брака у Феникса уходят далеко в историю, так как традиционалист Феникс строг обо всех их аспектах. Свадьбы Феникса торжественны и ритуальны, хотя по-прежнему, как правило, являются приятным общественным мероприятием. Их всегда проводят в храме Фортунам. Сюгэндзя советует семью по всем сторонам брака, и организует их. Когда брак заключается, тот же сюгэндзя обычно читает молитвы. Именно Феникс привнес обычай ношения красной и белой одежды во время свадебной церемонии, белый символизирует "смерть" невесты для своей семьи, а красный показывает ее возрождение в новой семье.

О потенциальных браках договариваются для большинства детей Феникса от 8 лет, но, если помолвка не была подтверждена на момент церемонии гэмпуку, им позволяют быть более гибкими в выборе супруга. Если брак по договоренности проваливается по любой причине, брошенная сторона получает соответствующую компенсацию от семьи другого партнера. У Исава чрезвычайно сложная система для определения цены брака, учитывается возраст обеих сторон, социальный статус и положение в клане. Это обеспечивает отсутствие злой воли между семьями и предоставляет почетную компенсацию, будь Феникс или нет, для проблем, которые им придется пройти в организации другого брака.

Браки у хэймин, как правило, просты, но в землях Феникса особо ценные слуги хэймин могут ожидать церемонию почти такую же величественную, как у самураев. Для господина прекрасная свадьба демонстрирует его благодарность тем, кто ему служит, и празднует будущие рождения тех, кто будет продолжать служить.

Хотя самурай никогда не должен бояться смерти, многие смотрят на нее, как на окончание жизненной истории. У Феникса уникальный взгляд на смерть. Все изменения порождают рост, а смерть является конечным изменением. Как небесная жар-птица, их символ, Феникс считает, что смерть является необходимой частью жизни, приводящей к неизбежному возрождению. Как клан с наибольшим количеством сюгэндзя, Феникс знаком с обрядами смерти и своим местом в них, и их сюгэндзя часто проводят служения на похоронах самураев других кланов. Будь то церемония над братской могилой или просто одной душой, сюгэндзя выполнит тихий ритуал в честь достижений тех, кто получил передышку от земной жизни. В отличие от многих сюгэндзя, Феникс признает даже тех, кто умерли без чести, благословляя их в загробной жизни в надежде, что они найдут больше

удачи в следующей жизни. По этой причине семьи опозоренных самураев иногда едут в земли Феникса в поисках сюгэндзя, который предоставит мир душе своего несчастного родственника.

Собственность и титул у Феникса переходят ближайшему родственнику, или отставникам Элементального Совета, если у умершего не было семьи. Любая земельные или имущественные претензии Элементального Совета в конечном итоге перераспределяются среди других членов клана.

Скорпион

"Они носят маски в знак того, что им нельзя доверять, а затем обижаются, если вы не доверяете им. Разве эти люди могут быть в своем уме?"

Из дневника Додзи Барахимэ

Рождение ребенка - это желанное событие в землях Скорпиона, запоминающееся, счастливые родители празднуют его в течение нескольких дней. Правители Скорпиона часто освобождают отца ребенка от его обязанностей, чтобы он мог отметить рождение должным образом. Этот обычай помогает укрепить отношения лояльности в семье. К крестьянам Скорпиона, как правило, не относятся также хорошо, как к крестьянам из других кланов, но обычай освобождать от обязанностей новоиспеченных отцов распространяется и на хэймин, смягчая их возмущение к самурайской касте. В больших деревнях всегда у кого-то где-то рождается ребенок, таким образом, проходят постоянные празднования.

Новорожденного Скорпиона приветствуют с первого момента жизни. Родственники и друзья отдают дань уважения и предлагают свою защиту. Если есть что-то к чему Скорпион подходит очень серьезно, это праздник, хотя большинство из них всего лишь предлог, чтобы пригласить гостей в дом (и, возможно, развязать язык с сакэ и развлечениями). Однако, рождение является исключением, только члены семьи и близкие друзья могут посетить дом Скорпиона после рождения. Посторонних допускают, только если совершенно доверяют, он считается Скорпионом в глазах клана. Излишне говорить, что это случается не часто.

Близнецы - это большая удача, Скорпион считает, что это друзья или влюбленные из прошлой жизни, они были настолько верны друг к другу, что умерли в одно мгновение, и таким образом, вошли в мир тоже вместе. Кроме того, поскольку сам Баюси был близнецом Сиба, рождение близнецов вызывает ассоциацию с основателем клана. Однако, тройняшек уже не встречают с той же радостью. Число 3 - очень невезучее для Скорпиона, поэтому рождение трех детей сразу считается плохим предзнаменованием. Некоторые семьи были известны тем, что скрывали третьего ребенка или даже отказывались от него полностью, чтобы не рисковать полученным несчастьем.

Хотя некоторые кланы скрытны относительно своих церемоний гэмпуку, Скорпион - нет. Всех приглашают, в том числе гостей из других кланов и странников, которые оказались при этом. За неделю до начала церемонии размещают перед домом объявление-афишу, указывая имя будущего самурая, родителей, сэнсэя и додзё, приглашая всех принять участие. Кандидата представляют всем присутствующим, и он лично вручает подарок каждому гостю. В идеале кандидат делает эти подарки сам, хотя некоторые состоятельные семьи Скорпиона "одалживают" своим детям коку на покупку дорогих подарков. Большое количество общих подарков также отведены для дополнительных гостей - это, как известно, как "подарок за лицо", поскольку гости должны только показать свое лицо, чтобы получить один. Подарки за лицо всегда гораздо дешевле, чем предназначенные для приглашенных гостей, и будущему самураю не нужно их изготавливать лично. Это не для оскорбления неожиданных гостей, а в знак уважения к приглашенным.

После довольно традиционной церемонии инициации молодого самурая, свободно пьют сакэ и все присутствующие снимают свои маски, чтобы веселиться. Однако, самый высокопоставленный самурай никогда не снимает маску, символизируя, что Скорпион всегда должен хранить некоторые секреты. После того, как гости уходят, начинается истинная церемония. Молодого самурая не уведомляют об этой фазе заранее, так что часто она вызывает удивление. Сэнсэй отводит его в отдельную комнату и спрашивает имена гостей и то, что он узнал из того, как каждый реагировал на его подарок. Если ответы молодого самурая являются удовлетворительными, он получает свою первую маску и приветствуется как Скорпион. Провалившие получают только клочок ткани, чтобы прикрыть свое лицо, символизирующую грубый лоскут, который носил Баюси, пока он не нашел истинную маску. Этот лоскут сразу узнаваем любым взрослым Скорпионом, но бессмыслен для всех остальных. Некоторые самураи решают продолжать носить эту простую тканевую маску даже после того, сэнсэй был удовлетворен, как символ их прогресса. Скорпиону запрещено говорить об этом тайной церемонии, и он будет яростно отрицать ее существование. Если рассказать об этом, то это разрушит всю силу истинного смысла церемонии для проверки будущих самураев клана. Скорпион всегда должен быть готов.

В клане, в котором так гордятся семьей и политикой, как у Скорпиона, относятся к уходу за очень серьезно. О браках договариваются заблаговременно, всегда в пользу семьи и клана. Браки

по любви - это что-то неслыханное в клане Скорпиона, любовь - это угроза долгу и верности, в конце концов. Кроме того, Скорпион может жениться только один раз, и если что брак не принес пользу клану, он предал Скорпиона своим эгоизмом.

Самурайские свадьбы в землях Скорпиона всегда проходят под председательством сюгэндзя Соси. Председательство Ёго считается несчастливым, учитывая сильную ассоциацию этой семьи с легендарным проклятием Ёго. Даже сами Ёго избегают такое.

Как и большинство церемоний Скорпиона, их свадьбы - большие торжества, открытые для всех. Хотя начальные обряды также величественны и сдержаны, как на любой свадьбе Рокугана, последующие празднества славятся своей буйной энергией. Даже обычно сдержанный самурай Скорпиона самураев расслабляется и демонстрирует истинные эмоции, крича открыто или танцуя в радости союза. Хорошо знающие Скорпиона задаются вопросом, а не еще ли это одна уловка, целью которой является снизить бдительность своих гостей. Но, хотя Скорпион редко отказывает себе в таком преимуществе, когда есть такая возможность, они, кажется, искренне радуются на свадьбах. Скорпион считает свою лояльность по отношению к своей семье, как часть большей лояльности к клану и Империи, и возможность поделиться этой лояльностью, пригласив других в свою семью, наполняет сердце Скорпиона счастьем, что посторонним никогда не понять.

Скорпион смотрит на браки по договоренности, как на крайне важные контракты. Уклонение фактически объявляет войну другой стороне. Любой самурай, отрекшийся от брака со Скорпионом, может ожидать немедленного возмездия. Только посредник более высокого социального статуса, чем у любого из вовлеченных самураев, может разорвать брак со Скорпионом без создания неприязни между сторонами.

Самурай, который бросил или плохо обращается с супругом Скорпионом, навлекает на себя гнев всей семьи супруга, даже если супруг ушел из клана после свадьбы и технически больше не считается Скорпионом.

Крестьянские браки в провинциях Скорпиона имеют большой разгул. Они, как правило, проходят под председательством монахов, а не сюгэндзя, самураи редко посещают эти события. Жених и невеста носят маски во время церемонии (практика, которой как правило, не потворствуют крестьяне Скорпиона), чтобы напомнить им, кому они служат.

Самурай Скорпиона обычно с нетерпением ждет отставки, большая награда за жизни в служении Империи. В то время как Краб и Лев часто смотрят на отставного самурая с презрением, как на того, кто потерял возможность умереть на службе Императора, Скорпион не смотрит на такие вещи таким же образом. Умереть за Империю - хорошо и благородно, но жить для Империи - лучше. На отставного Скорпиона часто смотрят с молчаливым благоговением, и молодые самураи выражают своим старейшинам наибольшее уважение. Самураю, ищущему руководства, советуют посетить отдаленные монастыри в провинциях Баюси и послушать отставных самураев. Идти по Пути Скорпиона - опасно, и любой самурай достаточно умный, чтобы стать старым Скорпионом и спокойно уйти в отставку, является героем сам по себе.

Похороны у Скорпиона - странное событие, отмечаемое с такой радостью и энтузиазмом, как брак, гэмпуку или рождение. Скорпион считает, что самурай, служивший верой и правдой клану, будет вознагражден после смерти, его душу пригласят в скрытую пещеру Баюси, чтобы поделиться секретами с первым Скорпионом. Когда самурай умирает, Скорпионы рассказывают о его верности и преданности, надеясь, что Баюси услышит эти истории и захочет узнать больше. Как и на свадьбах и гэмпуку Скорпиона, все желающие могут принять участие в похоронах Скорпиона. На самом деле, Скорпион считает обязательным пригласить врагов клана на похороны, особенно любого врага, ответственного за эту смерть. Чтобы пригласить врага не из клана требуется разрешение Чемпиона Скорпиона, однако, по давней традиции Скорпиона такое приглашение является открытым вызовом. Враги, которые отвечают на приглашение, должно быть в высшей степени уверены в себе... или совершенно не знакомы с этой традицией.

Конечно, эти соглашения применимы только к Скорпиону, умершему в верном служении клану. Скорпиона, умершего нарушив свою лояльность, редко дают правильно похоронить. Часто их трупы обезглавливают и оставляют в поле на съедение диким зверям. Предавшие Скорпиона и захваченные живыми сталкиваются с еще худшей участью: их привозят в глубины Роци Предателя, специальный лес прямо за Кюдэн Баюси, где сюгэндзя Скорпиона применяют секретный процесс по связыванию души в дереве навсегда на вечное мучение. Скорпион считает, что, когда дерево растет, его кора режет душу предателя, вызывая сильную боль. Тихими ночами в роще можно услышать стоны предателей, просящих прощения. Личные вещи предателей остаются висеть на ветках деревьев, и воры знают, что лучше держаться отсюда подальше. Горькие и мучительные призраки Роци Предателя навлекут страшное проклятие на любого, кто украдет их вещи, заставляя вора болезненно и медленно умирать.

Единорог

"Это явно не правда, что самураи Единорога учатся своим манерам от своих лошадей. Ни одна лошадь никогда не пыталась пожать кому-то руку."

Из дневника Додзи Барахимэ

Единорог не такой, как любой другой Великой Клан, их культура является странным сочетанием рокуганских традиций и обычаев гайдзинов, которых они принимали в течение веков странствий. Однако, распространено заблуждение, что Единорог сохранил свои варварские пути из какой-то неспособности адаптироваться или понять рокуганскую культуру. Единорог хорошо понимает культуру своей родины, они просто решили сохранить свои уникальные обычаи. Их варварские пути являются частью их истории, эти обычаи позволили им выжить во враждебном мире. Единорог идет своими путями не потому, что они презирают традицию, а потому, что их разный опыт дал им разные традиции.

Одним из заметных различий между Единорогом и другими кланами является то, что Единорог не разделяет отвращение рокуган к прикосновению к плоти. Близкие друзья будут приветствовать друг друга дружественным рукопожатием, супружеские пары обниматься публично, Единорог наслаждается вкушением красного мяса, особенно говядины, баранины и оленины. Единорог также не чурается использовать кожаные одежды и предметы. Тем не менее, это не распространяется на прямой контакт с мертвыми людьми. Самураи и крестьяне Единорога избегают касаться трупы с той же горячностью, как и любой другой рокуганин. Единорог, прикоснувшийся к трупу или окрасившийся кровью врага, посетит священника для очищения как можно быстрее.

Единорог ценит семейные связи, поэтому любое прибавление в семействе встречают с радостью и торжествами. Как только роды оканчиваются, и в здоровье матери и ребенка уверены, отец обязан распространить слово о рождении своего ребенка. Большинство самураев вскакивают на своего быстрого коня и, скача по городу или лагерю, где они живут, кричат имя новорожденного ребенка с большим возбуждением. Любые дети достаточно взрослые, чтобы ездить на лошади, будут сопровождать отца в этом. Таким образом, любое прибавление к большому семейству редко проходит незамеченным. Хотя в других кланах такое внешнее проявление эмоций не одобряется, среди Единорога - это благородная традиция. Послы Единорога в землях других кланов, как правило, стараются сдерживать себя, однако, лишь для того, чтобы не обидеть хозяев земель.

В отличие от многих обычаев Единорога, их церемония гэмпуку весьма традиционна, неизменная с тех времен, когда они были еще кланом Ки-Рин. Каждое лето на равнинах, окружающих Сиро Синдзё, вся молодежь, достигшая совершеннолетия в этом году, собирается на массовую церемонию гэмпуку. Перед собравшимся кланом они получают свои мечи и присягают в верности клану Единорога. В обетах всё еще звучит строка "дети Ки-Рин, слуги Синдзё". Всех Единорогов приглашают присоединиться, но посторонних редко приглашают.

Единорог является уникальным среди Великих Кланов в том, что они позволяют гайдзинам присягать на верность. Через специальную клятву перед Чемпионом Единорога гайдзин клянется в верности, режет свою ладонь сталью Единорога и пожимает руку с разрезанной ладонью истинному Единорогу. Как только это сделано, гайдзин навсегда становится рокуганином в глазах клана. Единорог всегда осторожен, запрещая любую магию в течение этой церемонии, опасаясь случайно использовать кровь в магических ритуалах, что может привлечь внимание злых духов.

Во времена своих странствий Синдзё запретила Единорогу жениться внутри своего рода. Этот обычай позволял Единорогу расти и адаптироваться, изучать пути иностранных культур, принимая жен из земель, через которые они странствовали. Единорог продолжает следовать этой традиции после своего возвращения, так что организовать брак Единорога часто бывает сложно. Самурай Единорога тщательно хранит сведения о своей родовой линии, и осуждают любой устроенный брак, идущий в разрез с этой традицией, независимо от того, как политически он выгоден. Например, самурай Синдзё отклонит устроенный брак с девицей Мото, если его предок пять поколений назад женился на представителе ее линии. Большинство самураев не распространяют этот обычай дальше, чем на семь поколений, но особенно строгие Единороги могут не быть так снисходительны. Например, бескомпромиссный Синдзё может отказаться жениться на Асахина, потому что его дед женился на Исава (семья, из которой Асахина давно вышли). По сей день некоторые Единороги предпочитают рисковать в пустыне или диких землях Ёбандзин в поисках супруга, а не рисковать, смешивая свою кровь. Разочарованные дипломаты Единорога часто пытались положить конец этому, смотря на это, как на архаичный и устаревший обычай, так как много политически выгодных помолвок было этим разрушено.

Выход в отставку - судьба, на которую большинство Единорогов смотрят со смешанными эмоциями. С одной стороны, осесть в своей старости - это верный знак победы, вознаграждение за прожитую жизнь. С другой стороны, для клана, которого привлекает возбуждение от изучения и ски-

таний, старость трудно принять. Если есть одна вещь, которую Единорог ненавидит, быть связанным с одним местом слишком долго. Идея уйти в монастырь и там остаться жить неприятна многим из них. Как может кто-нибудь найти просветление в одном месте, когда есть такой большой прекрасный мир, ждущий чтобы его открыли? Поэтому так мало истинных монастырей на землях Единорога. Существует много орденов монахов, но, как и сам Единорог, эти святые люди - кочевники. Монахов Единорога можно найти везде в Рокугане, многих из них хваталось за отсутствующую у монаха необходимость в проездных документах, чтобы побывать в запрещенных землях и увидеть чудеса, в которых им всегда отказывала политика.

Как и другие рокугане, Единорог кремирует умерших и придерживается традиционной похоронной церемонии. Основным отличием от нормального обычая является то, что прах высокопоставленных членов семьи Мото, Синдзё, Утаку и Идэ не предают земле в могилах. Близкие друзья или члены семьи вместо этого развеивают пепел в секретном месте, в то время как возводится "публичная" могила, чтобы другие могли прийти и выказать свое почтение. Таким образом, даже если враги осквернят публичную могилу, душа покойного будет защищена от бесчестия.

Расположение могил Чемпионов Клана (иногда известных как ханы) - тщательно охраняемый секрет. Ни один Хан не захоронен в месте захоронения другого Хана, и только сын Хана или выбранный наследник знает, где покоится прах предыдущего Хана.

Земли Теней и Паук

У Потерянных нет единого обычая для признания или празднования рождения, и до возвышения Дайгоцу у них не было даже церемонии гэмпуку. Большинство Потерянных (и позже, большинство членов клана Паука) приходят уже взрослыми, и у них, как правило, мало рождается детей, если они когда-либо вообще пожелают иметь детей. В результате, у них соблюдают вариации обычаев, соблюдаемых среди Великих Кланов, и как правило, с темными и порочными изменениями, движимые своей злобной натурой.

Клан Паука, после своего основания, иногда устраивает браки для своих членов и их детей, как правило, строго по утилитарной линии. Романтика отсутствует, так как любовь может иметь плачевные последствия для импульсивных и зачастую неистовых самураев, присоединившихся к Пауку. (Может ли истинный Потерянный фактически испытать любовь, всё же является тайное, конечно же.)

У Потерянных нет такого понятия, как "отставка", но усилия клана Паука в подражании пути самурая иногда позволяют его членам присоединиться к Ордену Паука, или чаще, уйти в "полую отставку" в качестве советника или сэнсэя.

Хотя у Потерянных и Паука нету единообразия в ритуалах посвящения, в сферах жизни изо дня в день ситуация несколько яснее. На поверхности их социальные практики имеют мимолетное сходство с подобными из других мест, являющиеся частью обоснования того, что Паук использовал в XII веке, когда пытался утвердить статус Великого Клана. Например, традиция отказываться от подарка дважды, прежде чем принять его, практикуется самураями Паука, хотя и предложение, и отказ, как правило, звучат несколько более угрожающе, нежели в других местах Империи. Любой обычай, широко применяемый при большинстве дворов, также присутствует при дворах Паука, но с крайностями, что кажутся враждебными даже самым агрессивным Крабам или Львам.

Среди Потерянных личные разногласия любого рода, как правило, разрешаются путем открытого насилия. Клан Паука пытается умерить это насколько возможно, отдавая предпочтение какому-либо соревнованию силы. Дуэли происходят гораздо чаще, чем среди истинных кланов Рокугана, хотя поединки к смерти почти так же редки, как и в другом месте, Паук считают неэффективным убийство друг друга, это только ограничивает их ресурсы. Вместо этого они предпочитают сосредоточиться на унижении своего оппонента поражением, возвещая всех присутствующих, чтобы не оставалось вопросов, кто победитель, и, как правило, в результате возникают ожесточенные долгосрочные обиды. Конечно же, до основания клана Паука, Потерянные редко беспокоились о сохранении своей численности, и смертельные бои за господство были обычным явлением.

Хотя удивительно слышать такое, искусство имеет место среди Потерянных и клана Паука. Темные убеждения, привитые мощью Дзигоку, требуют выхода, и, хотя насилие является предпочтительным, это не всегда можно сделать (или не приемлемо среди Паука). Вместо этого, они выбирают несколько инстинктивный, но не менее энергичный выход для своих зловещих наклонностей. Скульптура очень любима, и крученые и тревожные предметы часто украшают логова Потерянных и владения самураев Паука. Другие предпочитают более практичный выход, обращая свое внимание на создании оружия и брони, хотя только некоторые из них умеют по-настоящему освоить такую работу. Наивеличайший из таких ремесленников, конечно же, страшный и ужасный Асахина Ядзиндэн, чья история рассказана в главе о Заклинателях Крови в книге Враги Империи.

Политические устремления неизвестны среди Потерянных на протяжении большей части их истории, но после появления клана Паука они принялись за политику охотнее. Кампания по призна-

Единственное, чего командир Краба на Стене Кайу боится больше, чем нападение они - это скука. Скука подрывает волю, уменьшает время реакции на опасность, и усыпляет разум в ложном чувстве безопасности. К сожалению, приезд артистов для обеспечения развлечений может создать еще больше проблем, чем решит. Во времена правления Хантэя XXXIV, офицеру Краба по имени Хида Модзаэмон пришла на ум идея о том, что его подразделение может развлечь себя самостоятельно любительской постановкой кабуки. И так как он был уверен, что никогда не найдет волонтеров для этого, он написал имена персонажей из популярной пьесы на маленьких клочках бумаги и положить их в свой кабуто (шлем). Затем он добавил пустых листков бумаги, чтобы общее их количество было, равным числу людей в его подразделении, выстроив своих людей, он приказал им каждому достать листок из кабуто. Вытащивших имена персонажей сказал, что это их роли, и у них есть неделя на репетиции.

Ни один из "актеров" не был счастлив по этому поводу (особенно игравшие женские роли), но они быстро прониклись духом пьесы, когда увидели, насколько их товарищи ждали пьесы с нетерпением. Через неделю после спектакля Мондзаэмон был осажден буси, которые хотели знать, когда будет следующая пьеса. Так родилась традиция пьесы по жребью, эта идея быстро распространилась по всей Стене. Есть три правила для пьесы по жребью:

1. Все роли должны достаться по результатам жеребьевки из кабуто.
2. Пьеса должна содержать по крайней мере одну описанную боевую сцену.
3. В пьесе не должно быть никаких персонажей из Земли Теней.

Кроме этого, всё разрешено. Средняя пьеса по жребью имеет минимальный реквизит, дикую импровизацию и курьезные случаи участия аудитории. Драматург Какита, однажды присутствовавший на пьесе, так ее описал: "грубая, непристойная, громкая, плохо сложенная, переигрываемая и это всё в сумме... идеально."

нию статуса Великого Клана породила поколения придворных и лазутчиков, подготовленных в дебатах, допросах и расследованиях, а также вторичные занятия такие, как поэзия и литература, необходимые для работы при дворах Империи.

Времяпрепровождение и Развлечения

Основная часть времени самурая уходит на его долг перед господином и семьей, но даже самый исполнительный самурай будет иногда тратить время, чтобы отдохнуть и расслабиться. Для этой цели многие самураи посещают дома гейш, наслаждаясь вечерами музыки, танца и свободной беседы. И так как гейши технически хинин или "нелюди", появляется дополнительное преимущество в том, что самурай может свободно выражать свои эмоции перед ними, не потеряв лица. Многие самураи считают, что после изливания своих разочарований симпатической гейше, они обновляются и готовы служить своему господину с обновленными силами. Гейш часто охватывает профессиональная гордость за их способность сочувствовать своим клиентам.

Другая популярная деятельность - посещение выступлений драматических искусств. В Рокугане чрезвычайно популярно рассказывание историй, и есть два основных типа исполнителей, рассказчики и сказители. Сказители отличаются от рассказчиков своим весьма отличительной и стилизованной манерой изложения под аккомпанемент музыки. Традиционным инструментом сказителей является бива, хотя сказители, связанные с кукольным театром, как правило, используют сямисэн.

Также весьма популярен театр, основные типа театра в Рокугане: но, кабуки и кукольный театр (или бунраку). Но - старейшая и наиболее уважаемая форма театра, по сути - это поэма, представленная горсткой актеров под аккомпанемент музыки, театр символизма с акцентом на способность актеров вызвать чувство тайны и глубины с помощью стилизованных движений. Сюжеты минимальны и обычно описывают сверхъестественные темы или события в давнем прошлом. Они также имеют тенденцию быть трагичными на грани угнетения, и между пьесами часто исполняют короткие комедийные пьесы, известные как кёгэн, для эмоционального облегчения аудитории.

Кабуки - молодая форма искусства, и по мнению некоторых слишком примитивная, эволюционировавшая из пьес кёгэн. Однако, он по-прежнему поддерживается дворянством, и многие уважаемые писатели писали пьесы для кабуки. Для кабуки характерны великолепные продуманные костюмы, драматическое действие и смесь традиционных историй и современных сюжетов, основанных на текущих событиях. Пьесы кабуки гораздо вольнее описаны, чем пьесы но, оставляя простор актерам в импровизации и интерпретации своих ролей.

Кукольный театр развился из традиций повествования сказителей, и сам текст пьесы декламируется сказителем, пока марионетки заняты действием. Гибкость и малый размер кукол позволяет им вытворять акробатически невозможные для человека-актера действия, и сценарии для них часто

используют этот факт. Драматические сражения и сверхъестественные существа всегда в репертуаре кукольного театра. Стиль повествования здесь точно такой же, как у сказителя, и талантливые сказители часто переключаются между независимым повествованием и выступлением в качестве части театральной труппы.

Театральные труппы не всегда состоят из актеров-самураев и поддерживаются даймё, как и многие труппы кабуки. Также есть некоторое число независимых трупп кабуки, состоящие из актеров, вышедших из нижних классов Рокугана, они перебиваются кое-как, выступая в небольших городах и деревнях Империи. Эти труппы часто исполняют то, что называют пьесами горожанина, пьесы о жизни простых торговцев, ремесленников и фермеров, а не великие исторические трагедии, любимые кастой самураев.

Исполнители в кукольном театре всегда из низших классов и обычно являются мигрантами, путешествуя с места на место в поисках аудитории, хотя в крупных городах, как правило, находится несколько постоянных трупп. Несмотря на низкое происхождение, кукольный театр очень популярен среди самураев, и правители иногда приглашают труппы выступить на фестивале или празднике, который они спонсируют.

Самурай, желающий более активного художественного времяпрепровождения, может заняться икебаной, оригами, поэзией, живописью или каллиграфией. Из спортивного есть охота, особенно соколиная, а также борьба сумо и кэмари.

Кэмари - это спорт придворных, где участники пытаются удержать тканевый мяч в воздухе только своими ногами, касаться его руками запрещено правилами. В него традиционно играют в полном придворном одеянии, в комплекте с высокой шапкой, которую придворные носят на официальных мероприятиях. Многие считают проблему сохранения своего достоинства при игре в кэмари более сложной, чем саму игру.

Другим популярным развлечением при дворе является игра о контроле своего достоинства, известная как саданэ. Любимая игра среди молодых придворных, это искусство импровизированной критики. Участники игры выбирают одну согласованную тему (очень популярный выбор - произведение искусства), а потом соревнуются, кто сможет предоставить наиболее хлесткую и разрушительную критику ее качеству. Саданэ обычно направлена против неодушевленных объектов (картина, скульптура, икебана и т.д.) или художественных презентаций (пьеса, стих, дневник и т.д.). Тем не менее, по-настоящему смелые придворные могут поиграть в саданэ с человеком в качестве объекта критики, во истину опасный ход на самом деле, так как, если молва об этом достигнет объекта игры, результатом, скорее всего, станет нападение и дуэль.

Стратегические игры

Для тех, кто любит интеллектуальные вызовы, есть две рокуганские стратегические игры, го и сёги. Го - игра с правилами настолько простыми, что даже крестьяне могут играть в нее и играют, но с такой глубиной стратегии, что даже блестящий самурай, посвятивший свою жизнь этому не сможет по-настоящему овладеть всеми тонкостями. В эту игру играют на деревянной доске 19x19 линий в сетке, получая 361 пересечение. И играют мелкими белыми и черными камнями, игроки по очереди размещают свои камни на пересечениях линий, с целью захвата территории, окружив ее камнями. Правила позволяют использовать различные глубокие стратегии, и ход, сделанный 100 ходов назад, может внезапно изменить течение игры. Игроки в го часто ранжируются в соответствии с соотношением побед и поражений, новичок начинает с 1 Дана, а Великий Мастер имеет 10 Дан.

Полный комплект го состоит из доски, 180 белых камней, 181 черных камней, и двух чашек с крышками для хранения камней. Во время игры крышки кладут перевернутыми и используют для хранения захваченных камней. Традиция предписывает, что лучшие наборы го состоят из доски, сделанной из единого большого куска дерева кая, белых камней, вырезанных из раковин моллюсков, и черных камней, вырезанных из сланца. Каждый серьезный ученик го стремится иметь такой набор, но в реальности наборы го широко варьируются в своих материалах. Хэймин обычно играют на доске из тонкой древесины керамическими камнями, или просто светлыми и темными цветными камешками, храня их в плетеных корзинах. Во дворцах Ёритомо используют полудрагоценные камни на доске из экзотических пород дерева, импортируемых из Королевств Слоновой Кости. Большинство же наборов находятся между этими двумя крайностями.

Сёги - это разновидность шахмат. Она была привезена в Рокуган Единорогом и быстро стала популярной в касте самураев. Первоначально было несколько различных версий, но в конце IX века Акого Соко разработал вариант правил, ставший стандартом для Рокугана. Других варианты по-прежнему популярны среди самураев Единорога, особенно у Синдзё и Мото, но в серьезную игру сёги всегда играют по правилам Соко. В честь достижения Соко клан Льва предоставил Великому Мастеру Империи в сёги титул соко-мэйдзин и, если он не является членом клана Льва, то становится его почетным членом.

В сёги играют на доске 9x9 двумя наборами из девятнадцати игровых фигур. Фигура имеет форму плоской пятисторонней деревянной плитки, на каждой написан кандзи, обозначающий

название дощечки. Сами фигуры разных размеров, более важные больше, чем менее важные. Сёги позволяет улучшать все фигуры, за исключением короля и золотого генерала, поэтому на обратной стороне каждой из них написано имя улучшенной фигуры.

Имена, количество и возможные ходы каждой фигуры выглядят следующим образом:

- **Король** (1): Ходит на одно поле в любом направлении.
- **Ладья** (1): Ходит на любое количество полей по горизонтали и вертикали.
- **Слон** (1): Ходит на любое число полей по диагонали.
- **Золотой Генерал** (2): Ходит на любое соседнее поле, кроме полей сзади по диагонали.
- **Серебряный Генерал** (2): Ходит на любое соседнее поле, кроме полей справа, слева и снизу
- **Конь** (2): Ходит буквой "Т" вперёд, то есть на два поля вперёд, и сразу на одно поле вправо или влево. Единственная фигура, которая может перескакивать через другие фигуры.
- **Стрелка** (2): Ходит на любое число полей прямо вперёд.
- **Пешка** (9): Ходит на одно поле прямо вперёд.

Ходы улучшенных фигур:

- **Улучшенная Ладья**: Ходит и как Ладья, и как Король.
- **Улучшенный Слон**: Ходит и как Слон, и как Король
- **Улучшенный Серебряный Генерал**: Ходит как Золотой Генерал.
- **Улучшенный Конь**: Ходит как Золотой Генерал.
- **Улучшенная Стрелка**: Ходит как Золотой Генерал.
- **Улучшенная Пешка**: Ходит как Золотой Генерал.

Захваченные фигуры говорят, что находятся "в руке" и их игроки могут вновь ввести в игру, когда считают нужным. Противник с фигурами в руке, может начать атаку или укрепить оборону, вернув фигуру обратно в игру на своем ходу.

В отличие от го нет традиции, диктующей лучшие материалы для набора сёги. Поскольку имена фигур написаны на них, для дощечек всегда используют светлую древесину, но для доски можно использовать любую древесину.

Игра Писем

При дворах критики и шантажисты используют письма, как свое оружие, а любовники используют их в качестве тонкого, но непосредственного подарка. Этот непрерывный поток корреспонденции при дворе известен, как "Игра Писем", и предназначен в основном для демонстрации мастерства манипуляции остальными, а не для передачи информации. Игра Писем довольно древняя, и сказания утверждают, что она была впервые усовершенствована Хантэем Гэндзи, Сияющим Принцем, вторым Императором династии Хантэй. В современной Империи все придворные знакомы с Игрой Писем и относятся к ней чрезвычайно серьезно, особенно при таких дворах, как Императорский Зимний Двор. На каждое письмо нужно написать ответ, так как в противном случае получатель признает превосходное остроумие автора. Одна игра часто продолжаться в течение всего сезона, а опытный придворный может легко вести до дюжины переписок одновременно.

Письмо для Игры никогда не пишут в виде письма другу, или грубо, как командир может диктовать приказы своим войскам. Вместо этого, оно является сочетанием точного искусства и тщательного расчета, следуя строгому набору правил, но эти правила применяют, чтобы развлечь, смутить, завлечь, соблазнить или спровоцировать получателя. Символика используется не только в самом тексте, но и в каждой физической детали, например, выбор бумаги или способ доставки. Цвет бумаги создает настроение, передавая особые эмоции читателю. Текстура и толщина бумаги также имеют значение: толстая плотная бумага предполагает серьезную тему, в то время как тонкая передает беззаботный тон. Размер бумаги по отношению к написанному также имеет значение, используя большой кусок бумаги, чтобы передать короткое сообщение предполагает щедрость или экстравагантность, в то время как маленький кусочек бумаги переполненный содержимым передает тонкое оскорбление, предполагая, что получатель не достоин большего количества бумаги.

Содержание написанного для Игры Писем следует строгой структуре, стих в тридцать один слог, обычно основанный на изображении природы и косвенно передающий авторский замысел. Посланные письма при дворе почти никогда не запечатаны, и любой самурай может остановить слугу в залах и прочитать то, что он несет. В самом деле, большинство придворных принимают это как должное, это является частью игры.

Опытные авторы считают также многие другие аспекты в своих письмах. Кистью можно передать эмоции, которые усиливают текст или подчеркивают его. Например, неопрятная или неравномерная работа кистью может намекать на оскорбление или отсутствие эмоционального контроля. Большинство придворных переписывают свои письма по несколько раз, чтобы убедиться, что получился именно тот эффект, который они хотят от своей каллиграфии.

В Рокугане существует несколько традиционных стилей складывания письма, часто весьма

сложные, некоторые кланы создали свои собственные стили, чтобы показать свои навыки и препятствовать подделкам. Придворные Скорпиона особенно искусны в складывании письма, их письма практически невозможно открыть, не разорвав его. Опять же, разные стили складывания передают разные сообщения, небрежно сложенное письмо предполагает отсутствие заботы, а сложно сложенное - большое значение в содержании. Законченное письмо также могут надуть духами, и обычно прилагают к нему небольшой предмет, например, цветок, веточку дерева или палочку благовоний, все это опять же передает тонкое сообщение. Даже выбор слуга для доставки письма имеет смысл.

Комбинации бумаги, запаха, поэтического стиля и сопровождающего предмета используются в Игре Писем почти бесконечно. Выражение любви может быть написано на мягкой бумаге цвета весенних облаков, поэмой, сравнивающей красоту получателя с охотящейся цаплей, в сопровождении веточки бамбука, подразумевая как сильна любовь автора. И не удивительно, что опытный придворный часто угадывает намерение сообщения, даже не открывая его.

Чтение

Не считая Игры Писем, самым уважаемым и приятным способом провести время считается чтение стихов, историй и литературы. Популярные произведения включают в себя великие произведения прошлого Империи, такие как Тао Синсэя, Лидерство Акого и Меч Какита, а также ученые комментарии к этим работам. Истории, сказки, сборники стихов также довольно популярны, а произведения известных поэтов считаются особенно достойными, чтобы их сохранить и перечитать много раз.

Также популярны дневники - короткие, слабо связанные записи. Некоторые из них являются фактически романами или сборниками рассказов, но большинство из них - личные дневники; их написание весьма распространено среди высших классов, и даже те, кто обычно не ведет дневник, может начать эту практику, когда собирается в путешествие или при посещении важного Зимнего Двора. После этого дневник может распространиться среди социального круга писателя, и если он станет достаточно популярен, его могут скопировать для более широкого распространения. Дневник, содержащий популярные или скандальные материалы, может стать сенсацией при дворах, и так как большинство авторов дневников используют псевдонимы, читатели начинают спекулировать на тему, кто автор и что он в действительности хотел сказать.

Бонгэ

Низшие классы Рокугана не имеют много свободного времени, чтобы думать, чем его заполнить, но даже у них бывают моменты, когда они могут отложить в сторону свои ежедневные труды и расслабиться, даже если это всего нескольких минут. Время, проведенное за прядением, ткачеством, или ремонтом одежды или инструментов, это время, когда руки заняты, а ум свободен, и деревенские жители собираются в группы, чтобы поделиться слухами и рассказами во время работы.

Фестивали в честь Фортун или ками также время веселья. Деревенские фестивали обычно наполнены музыкой и танцами, бродячие труппы кабуки или кукольного театра дают представления для толпы. Другие две формы представлений на фестивалях сарагаку и дэнгаку. Сарагаку - акробатика и подражание, а дэнгаку основано на пении и танцах. Обе формы представлены блуждающими труппами актеров из хинин.

Новые Механики

В этом разделе главы представлены новые механики для Легенды Пяти Колец 4 издания. Здесь мы представляем новую продвинутую школу для Малых Кланов, тех, кто должен бороться, чтобы найти свое место в обществе вокруг них. Хотя обычаи Рокугана и социальные правила часто препятствуют самураям Малых Кланов, горстка из них может возвыситься выше своего положения, чтобы стать истинными образцами бусидо, такие люди, как Току или Ёритомо. Эти мужчины и женщины являются Защитниками Малого Клана.

Продвинутая школа: Защитник Малого Клана [Буси]

Самурай Малого Клана начинает свою карьеру в служении Императору в весьма невыгодном положении по сравнению со своими их коллегами из Великих Кланов. У них меньше ресурсов, меньше союзников и значительно меньше престижа. Многие просто принимают это, как путь служителей меньших кланов и никогда не оспаривают его. Однако, есть некоторые, кто отказывается принять такую судьбу, и берет на себя работу по улучшению статуса своего клана в Империи в целом. Эти мужчины и женщины не имеют каких-либо конкретных объединительных качеств, чем их страсть и движение к чему-то большему для Малых Кланов. Такие люди иногда находят друг с другом во время движения к своей цели, и на протяжении многих лет могут образовывать прочные

альянсы, чтобы лучше служить своему делу. Хотя никаких официальных додзё не существует, в которых студенты могут следовать урокам таких героев, есть секреты, передаваемые через поколения в семейных линиях и через ученичество для тех, кто выбирает этот путь. Для демонстрации преданности эти люди имеют большую причину, эти секреты распределены между всеми, кто разделяет ту же страсть к своему делу, независимо от того, к какому Малому Клану они не принадлежали бы.

Требования:

- **Кольца/Черты:** Ловкость 5, Сила 4
- **Навыки:** Любой Оружейный Навык на ранге 5
- **Прочее:** Только члены Малых Кланов могут быть приняты в ряды этой продвинутой школы, должен обладать одним Преимуществом Образец

Техники

- **Ранг 1: Не Знай Границ.** Уверенность и решительность может возвысить даже самого низко-рангового самурая к величию, если он следует своему собственному чувству чести в моменты кризиса. Вы можете потратить Очко Пустоты для временного получения 2 рангов Статуса, заставляя других признать ваши таланты и способности. Этот эффект длится в течение одного часа.
- **Ранг 2: Быстрота Уверенности.** Истинный мастер судьбы является универсальным и проворным в действии. Один раз за Раунд вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы предпринять одну атаку ближнего боя как Свободное Действие. Вы не можете предпринимать никаких других атак в течение этого Раунда.
- **Ранг 3: Сила Смирения.** Защитник Малого Клана является образцом силы и уверенности, специалистом в самурайских искусствах и способен практически на любое смертельное действие. Вы можете предпринимать атаки ближнего боя как Простое Действие при использовании оружия с ключом Самурай. Если у вас уже есть эта способность с таким оружием, вы можете выбрать любой другой тип оружия ближнего боя (ножи, тяжелое оружие, копья и т.д.). И вы получаете возможность предпринимать атаки этим оружием как Простое Действие.

Структура Общества

Слуга вошел в комнату и положил четыре свитка на длинный низкий стол, занимающий сегодня почти всё пространство в учебной комнате сэнсэя. Он осторожно развернул каждый и положил маленькие камешки, чтобы свитки оставались развернутыми. Затем слуга очень глубоко поклонился и вышел из комнаты, не говоря ни единого слова. Сэнсэй рассмотрел открытые свитки с любопытным выражением. "Ты знаком с этими символами?" спросил он.

Студент внимательно посмотрел на них, на каждый по очереди. На третий он посмотрел немного ближе. "Я видел этот прежде," сказал он. "Однажды вестник посетил деревню моего отца, когда я был ребенком. У него был этот символ." Он посмотрел на сэнсэя. "Это символ Императорского вестника?"

"Это удивительно, что ты помнишь это так хорошо," поразмыслил учитель. "Ты отчасти прав. Это семейный мон семьи Мия, они служат Императору напрямую, без клятвы верности какому-либо клану. Они служат в качестве вестников Императора."

Студент кивнул, и затем указал на другие. "Это тоже семейные символы?"

"Это верно," ответил сэнсэй. "Первый - это мон семьи Отомо. Они - худшая карикатура на испорченное дворянство, какую только можно представить, но они служат своим целям достаточно хорошо. Второй - символ Сэппун, чья обязанность заключается в защите персоны, семьи и имений Императора. Четвертый, конечно же, символ династии Хантэй, семьи самого Императора."

Студент внимательно посмотрел на мон, представляющий Императора, поднял руку, как будто ощупывает его, а затем подумал лучше о нем. "В большинстве... культурных областей... Я полагаю, у них есть огромное значение."

"Правильно," сказал сэнсэй. "В прочем, у всех вещей есть уровни. Императорские находятся на вершине самых высоких уровней общества, более мощные, чем кто бы то не был, кроме Императора и, возможно, его избранных субъектов. Например, Чемпионы Кланов. Важная суть всего этого состоит в том, что все, кто находится под Императорскими, все в пределах Империи, образуют уровни. Кугэ - это непосредственные потомки Ками, и, таким образом, у них есть определенный элемент величия. Большинство других самураев - букэ, они поклялись клятвой верности и служат непосредственно потомкам Ками."

"Есть ли важное различие между этими двумя, кроме социального положения, учитель?"

"В их слабостях," кивнул сэнсэй. "Имеющих много, Кугэ, можно поразить, угрожая тому, чем они обладают. Это и их высокомерие - их недостатки. Букэ, с другой стороны, часто жаждут того, чего им не хватает, и их амбициями можно легко манипулировать."

Мальчик нахмурился. "И есть исключения, учитель, верно?"

"Конечно. Но каждый, абсолютно каждый, имеет слабости. Социальное положение человека просто дает отправную точку в попытке определить, что это может быть."

Небесный Порядок

"Если вы действовали против Небес, ваши молитвы не скроют Вас."

Рокуганская пословица

Всё в Империи Рокуган возникло из, и ходит под Небесным Порядком. Небесный Порядок - это естественная стратификация всего сущего, пришедшее в мир смертных с Ками, упавшими с Небес. Все души имеют место в этом естественном порядке, и именно через подчинение Небесному Порядку общество Рокугана оставалось стабильным в течение более тысячи лет. Избегающие порядка, покинувшие свое место в пользу более низкого положения, или даже хуже, чтобы достичь более высокого положения, выглядят в глазах других как богохульники и еретики.

Есть, конечно, и те, кто находится за рамками Небесного Порядка. Гайдзины чаще всех упоминаются в таком контексте, народы из далеких стран, не подчиняющиеся Императору, не следующие надлежащим цивилизованным традициям и поклоняющиеся ложным богам. И поэтому, они не считаются людьми в строгом смысле, в этом отношении они находятся еще ниже, чем эта, в божественной схеме. Эта, по крайней мере, могут исполнять своё предназначение в этом мире, в надежде очистить свою карму и достичь чего-то большего в своей следующей жизни. Гайдзины не имеют никакой надежды на всё это, если не отвергнут свою богохульную культуру и не примут служение Небесному Порядку. Основываясь на информации, полученной от ограниченного взаимодействия Империи с различными культурами гайдзинов, это очень маловероятно.

Мандат Небес

"Мой отец понимал, что недостаточно сказать, что Мандат Небес является абсолютным."

Люди должны понять это и относиться к нему как к абсолютному. Ибо, если они этого не

делают, они становятся немногим больше, чем животные, и если его подданные стали, как животные, то всё, что он построил, развалится."

Хантэй II Гэндзи

Истоки понимания человечеством Небесного Порядка основаны на появлении Ками. Сыновья и дочери Аматаэрасу и Оннотангу упала в смертный мир после эпической битвы Хантэя со своим отцом, в ходе которой восемь его братьев и сестер из девяти были освобождены из живота Господина Луны. Падение в смертный мир стоило Ками их бессмертия, но не их божественности; они оставались богами среди людей, и было естественно, что они будут взяли под контроль регион в настоящее время известный как Империя Рокуган.

При этом Ками пытались построить общество, которое отражало бы порядок, который существует в Тэнгоку, Божественных Небесах.

Император

Со времен первого Хантэя, Император был известен как Сына Небес. Это не эвфемизм, но, скорее, признак того, что Император был непосредственно благословлен Небесами, которые одобрили его власть над Рокуганом. Очевидно, что это относится к династии Хантэй, основанной Хантэем, сыном Солнца и Луны, и благословленным своей матерью на восшествие на престол. Позднее династия Тотури также получила благословение Госпожи Солнце после того, как Тотури победил возвратившегося Фу Ленга и предотвратил падение Рокугана под его власть. А династия Ивэко, получившая власть после падения Тотури, не только была благословлена, но божественно выбрана представителями Солнца и Луны, чтобы восстановить гармонию в Империи.

Таким образом, все династий, правившие Империей в течение двенадцати веков и более, были одобрены Небесами, и Император был возвышен над всеми другими людьми. В знак признания власти, и, чтобы показать жертву, необходимую из-за такой невероятной нагрузки, каждый Император отказывается от своего личного имени на вступлении на престол, становясь лишь Хантэем, или Тотури, или Ивэко.

Из-за одобрения положения Небесами, Император имеет власть над всеми землями и всеми людьми, живущими в мире смертных. Император предоставляет землю, которой владеет, тем, кто поклялся ему в верности, в особенности Чемпионам Клана, которые в свою очередь делят ее между своей семьей и последователями. В обмен на предоставление другим земли, Император в свою очередь ожидает определенное количество налогов, и это заставляет его последователей следить за землей, растить урожай, собирать его и возвращать его налогами в Императорский город, где их распределяют, как Император посчитает нужным.

Из-за принципов работы экономики Империи, как правило, налоги принимают форму процентов от урожая от каждого региона, в зависимости от потребностей людей в этой области. Работая в качестве расчетной палаты и распределительного центра для такого огромного количества пищи, бюрократия Императора буквально определяет, кто живет и кто умирает в любой взятый сезон. Хотя в теории каждое звено цепи, по которой пища проходит до Императора, оставляет достаточно, чтобы прокормить местное население, на практике было время, когда особенно безжалостные Императоры делали всё, чтобы этого не происходило.

В дополнение к служению в качестве окончательного собственника и администратора всех земель и ресурсов в Империи, Император также является главой религии Рокугана. Две стороны государственной религии, Синтао и Фортунизм, были официально объединены вторым Императором, Хантэем Гэндзи, и с тех пор так и остались. И действительно, Братство Синсэя, фундаментальная религиозная организация Рокугана, теоретически возглавляется Императором. Каждая из различных сект внутри Братства имеет своего лидера, но все они подотчетны Императору, хотя он (или она) редко, если вообще когда-либо, призывает их. Еще один религиозные деятели в Рокугане - это сюгэндзя, они являются членами касты самураев и поэтому по определению служат Императору, как и все самураи.

Хотя на Императора иногда смотрят как на полу-божественное существо, было бы несколько наивно предполагать, что он непогрешим. Благословение Небес не дарует автоматически совершенство Императору... хотя, возможно, так и было в случае с первым Хантэем, его сыном Хантэем Гэндзи и первой Императрицей Ивэко. Хотя на практике все самураи следуют приказам Императора без сомнений, предположение, что он не может ошибаться, было подорвано временами, особенно в связи с действиями печально известного Хантэя XVI (также известного как Стальная Хризантема), и в бесславный конец династии Хантэй в XII веке. Недолгая династия Тотури, со своей стороны, была слишком человеческой, со своими преимуществами и недостатками.

Несмотря на постепенное разрушение непогрешимого образа Императора, это не изменило радикально мнение, с которым большинство самураев смотрят на мужчину или женщину, которые сидят на троне. Преданность самурайской касты Императору осталась в основном непоколебимой

на протяжении всей истории Рокуган, и когда лояльность пропадала, последствия для Империи в целом были плачевными.

Хроники Империи: Правление Стальной Хризантемы

В 589 году, Хантэй XVI взойшел на престол после того, как убедил своего отца уйти на покой пораньше. Новый Император был блестящим и способным человеком, но также он вскоре показал себя жестоким тираном и параноиком, садистски жестоким. Его правление стало террором, так как он жестоко пытал и убивал любого, кого подозревал в нелояльности, независимо от возраста или положения. Сопротивления военных и крестьянские восстания безжалостно подавлялись Императорскими Легионами под командованием личного генерала Императора Хида Цунэо, также известного как "Каменный Краб".

Единственными политическими деятелями, готовыми противостоять сумасшедшему правлению Хантэя, были его мать, вдовствующая Императрица Отомо Каойтихимэ, и его младший брат, Отомо Танака. Каойтихимэ и Танака стремились подорвать авторитет Хантэя и обуздать его власть. К сожалению, несмотря на свое безумие, Хантэй XVI был хитрым и блестящим политическим манипулятором, и каждая попытка ограничить его власть терпела поражение... с последующими ужасными репрессиями. В конце концов, Танака и вдовствующая Императрица пришли к выводу, что единственным выходом остается попытка снять Императора силой. Тем не менее, они знали, что многие самураи, особенно Лев, останутся лояльными Императору до конца, и эта гражданская война может разорвать Империю на части. Не желая сталкиваться с такой перспективой, оба работали на том, чтобы убедить Императорскую Гвардию, что Хантэй XVI стал угрозой для будущего Рокугана.

Они по-прежнему стремились к этой цели, когда Хантэй обнаружил нелояльность своей матери. Разъяренный, он приказал Хида Цунэо убить ее на открытом дворе. Это было настолько возмутительно, что Императорская Гвардия присоединилась к Отомо Танака в убийстве Хантэя XVI и Хида Цунэо. Быстрая и беспощадная зачистка убрала других лоялистов Стальной Хризантемы, а истинная природа его смерти была тщательно скрыта от Империи. Отомо Танака, приняв участие в перевороте, чувствовал себя недостойным занимать трон, а трон передали юному сыну Стальной Хризантемы, который, к счастью, оказался гораздо лучшим правителем, чем его отец. Преступления Императора-тирана были вычеркнуты из всех официальных записей.

Века спустя Хантэй XVI вернулся в Империю материализованным духом и пытался свергнуть законного Императора Тотури I. Несмотря на безумие, вернувшийся Хантэй смог собрать достаточно последователей, чтобы стать реальной угрозой для династии Тотури, и в первую очередь по той простой причине, чем он был Хантэй, и поэтому они считали его непогрешимым. Его поражение и последующее убийство спустя несколько лет, наконец, подтвердило, что Хантэй на самом деле были смертны и не застрахованы от ошибок.

Кугэ, слуги Императора

Кугэ - истинное дворянство среди самураев. Многие из них могут показать прямую родословную от Ками, или имеют привилегию служить Императору непосредственно или через чрезвычайно ограниченное число ступеней. Сам Император технически считается членом кугэ, хотя, очевидно, что его положение намного выше других из-за его божественного благословения.

Большинство кугэ получают свой социальный статус по наследству, но есть и горстка тех, кто получил его путем продвижения. Ключевые назначаемые позиции в Императорской иерархии, такие как Изумрудный Чемпион или Канцлер, дают автоматическое членство в кугэ. Однако, это не дает наследственного членства, влияя только на занимающего пост и его семью, пока он жив и занимает данный пост. Наиболее известным из этих постов в истории Империи, вероятно, является пост Изумрудного Чемпиона, который можно занять, победив всех других претендентов в крайне сложном Испытании Изумрудного Чемпиона. Теоретическая позиция Сёгуна также является высокопоставленной, хотя и не стала общепризнанной до самого конца династии Тотури. Сёгун должен быть командующим армией Императора и иметь высшую военную власть в Империи. Обязанности Изумрудного Чемпиона фактически соответствуют Сёгуну во многих отношениях, и в течение большей части истории Империи Чемпион командовал Императорскими Легионами в дополнение своим обязанностям по гарантированию соблюдения законов Императора, контролируя Изумрудных Магистратов.

Другие должности, дарующие статус кугэ, включают в себя Нефритового Чемпиона, Голос Императора, Императорский Советник и Императорский Канцлер. Все эти посты даруются непосредственно самим Императором, и описаны более подробно в главе Политика этой книги. Вкратце,

Нефритовый Чемпион отвечает за защиту Империи от магических преступлений и сил разрушения; Голос Императора смотрит за тем, чтобы указы и законы Императора распространялись по Империи, чтобы слышали все; Императорский Советник отслеживает все дела при дворе и делает всё, чтобы Император был осведомлен о политических событиях; и Императорский Канцлер председательствует при Императорском Дворе. Есть другие подобные должности, но они не так престижны, как эти.

Даймё трех Императорских семей также имеют членство в кугэ, как и все те, кто несет династическое имя (супруга и дети Императора). Некоторые считают, что всех членов семей Мия, Отомо и Сэппун следует считать кугэ, так как они являются прямыми слугами Императора без какой-либо клановой лояльности, служащей посредником преданности. Другие разграничивают даймё семьи и членов их семьи. В конечном счете, это по сути философские дебаты, на практике - почти все члены Императорских семей имеют влияние и власть внутри кугэ.

Под этими Императорскими слугами и их семьями находятся, возможно, наивеличайшие слуги Императора на протяжении всей истории Империи: Чемпионы Кланов. Эти мужчины и женщины, по крайней мере в теории, являются прямыми потомками Ками, основавших их клан, или потомками тех, кто поклялся в верности непосредственно тем Ками. В отличие от других членов этого класса, статус Чемпиона переносится на их непосредственные семьи и дальше, братья и сестры, двоюродные братья и сестры, и дети. Вообще говоря, пост Чемпиона Клана является наследственным и переходит от каждого Чемпиона самому старшему подходящему ребенку после смерти или отставки. Некоторые кланы считают эти посты патриархальными или матриархальными, и не будут предоставлять право на правление детям определенного пола. Однако, по большей части, пол не считается основным критерием в выборе наследника. Во времена, когда прямая наследственность не является вариантом для выбора преемника, рассматривают более отдаленные семейные отношения. Тем не менее, некоторые кланы (например, Лев) не увеличивают зону поиска для законного наследника дальше определенной степени разделения, и как только это степень будет достигнута, должность передают на основе заслуг, а не наследственности. Лев несколько печально известен быстрой сменой своих Чемпионов Клана в течение и после Войны Кланов, когда пост перешел от Акидо Тотури к Мацу Цуко, затем к Икома Цанури, а затем Кицу Моцо, пока, наконец, не стабилизировалась на семье Мацу в течение нескольких поколений.

На нижних рангах кугэ находятся даймё не-правлящих семей Великих Кланов и даймё, правящие Малыми Кланами (иногда называемый Чемпион Малого Клана). Эти люди также преданные слуги Императора и его основного дворянства, и их статус является частью признания за их служение. Статус кугэ распространяется только на их ближайших родственников, а в случае даймё Малого Клана, в значительной степени, как жест уважения, нежели признания равенства с такими лицами, как Изумрудный Чемпион или Чемпион Великого Клана. И как в случае с Чемпионами Клана, даймё семьи и даймё Малого Клана передают свое положение по наследству на основе кровных уз, когда это возможно, и чем ближе, тем лучше. Например, после Войны Кланов даймё клана Сороконожки Моси Дзюико ушла в отставку. И так как у нее не было собственных детей, наследницей выбрали ее племянницу Моси Вакидза.

Букэ, слуги Кугэ

Подавляющее большинство самураев Рокугана принадлежат к классу букэ. Букэ не являются прямыми потомками основателей семьи, которой они служат, вместо этого они лично присягнули на верность семье, или, что более вероятно, являются потомками присягнувших на верность непосредственному члену правящей линии. Это ни в коем случае не указывает на краткость служения, так как многие семьи ветвления в семьях Великих Кланов могут проследить свою родословную до мужчин и женщин, поклявшихся в верности Ками и их подчиненным во времена рассвета Империи.

Букэ сильно разнятся по власти и влиянию. Первые среди равных - даймё семей, не являющиеся кугэ, это различные вассальные семьи (смотри врезку) и подчиненные семьи тех Малых Кланов, в которых есть больше одной семьи. Например, в разное время в Малых Кланах Зайца и Обезьяны появилось второе семейное имя. Конечно, такие ранги часто очень мало значат с точки зрения фактической власти. На самом деле, многие родственники даймё семей Великих Кланов, хотя тоже далеки, чтобы считаться кугэ, гораздо более влиятельны, чем даже самая выдающаяся личность в вассальной семье или в Малом Клане.

Если отложить в сторону эти случаи, то самый высокоранговый букэ - это тот, кого назначили на некоторую статусную должность среди равных, как правило, за заслуги или через политический маневр. К таким можно отнести правителей провинции или городов, военных офицеров, хатамото (личный вассал важного даймё и Чемпиона Клана), каро (советник даймё) и магистрата (клановый или Императорский по своим полномочиям).

В высокоранговые букэ также иногда входят юные дети семей кугэ. При определенных обстоятельствах, семьи кугэ могут быть настолько бедны, чтобы не смогут обеспечить всех своих детей

Система вассальной верности, существующая в Рокугане, создала ряд сложных социальных организаций самураев, которые обычно называют семья. Тем не менее, термин "семья" является не особо верным так, как только несколько людей, несущих имя самурайской семьи, в действительности связаны с основателем этого рода. Многие даже не связаны друг с другом через кровные узы или брак; вместо этого, ряд видных родословных окружены многочисленными меньшими отдельными родословными, вместе составляя целую семью.

Большинство самураев - букэ. Они или их непосредственные предки поклялись верно служить прямым потомкам основателя семьи, и за их службу они были удостоены права ношения имени основателя и права передавать его своим детям.

Эти люди - вассалы, но иногда выделяются через героизм или благородное служение, и в знак признания этого его господин дает ему вассальное имя, ставя его обособленно от других букэ. Как ни странно, это различие редко длится дольше нескольких поколений, после чего вассальные семьи постепенно исчезают в рядах букэ. Но вассальная семья всё равно несет свое имя с гордостью.

Вассальные семьи, очевидно, связаны с особенностями букэ. Если все буке поклялись в верности кугэ, не должны быть вассальные семьи более престижными, чем другие букэ, так как они имеют своё собственное семейное имя? Не следует ли считать Коукэн Токару из Мирумото более статусным, чем его кузен Мирумото Токэй?

Короткий ответ: нет.

Длинный ответ, не совсем так. Самурай, которому дано право создать вассальную семью, на самом деле имеет немного больше влияния, чем в средний член большей семьи. Акого Сэйдзука, основатель и даймё из семьи Сэйдзука, имеет больше уважения, чем в средний Акого. Однако, присягнувшие на верность Сэйдзука и взявшие его имя по-прежнему служат даймё Акого; они просто добавили еще одну ступень к своему служению. В сущности, основатель клана и его наследники действительно обладают большим социальным статусом, чем другие в его старшей семье. (в терминах игры, это можно представить Преимуществом Социальное Положение при создании персонажа). Другие члены вассальной семьи за пределами даймё имеют не больше и меньше престижа, чем другие члены их старшей семьи, и на самом деле, как правило, почти никто за пределами их старшей семьи никогда не слышал о них или их подвигах.

наследством, достойным их социального статуса. Когда это происходит, менее удачливые наследники, по сути, падают на уровень букэ, хотя они могут подняться обратно, если проявят себя и заработают назначение на должность. Например, самурай в такой ситуации, победивший в турнире на пост Изумрудного Магистрата, может быть принят обратно в ранги кугэ теми, кто уделяет внимание таким вещам.

Под получившими назначение на основе своих заслуг или влияния находятся остальные букэ, рядовые члены каждого клана и семьи в Империи. И, безусловно, это подавляющее большинство касты самураев. Большинство из них принадлежат к мелким ответвлениям больших семей, которые поклялись на верность даймё семьи или Чемпиону Клана, а взамен получили право на ношение семейного имени господина. Некоторая часть из них является так называемыми вассальными семьями, индивидуальные семейные группы, которым было дано право на ношение собственного уникального семейного имени. Имена вассальных семей обычно не известны за пределами их старшей семьи, хотя найдутся в целом клане те, кто будет знаком с вассалами других семей.

В общем смысле, все самураи этого ранга называются дзи-самураи или "полу-самураи". Однако, этот термин не используют в вежливой беседе,

Местные даймё

Наиболее высокое и престижное положение, к которому букэ может стремиться, это стать правителем провинции или города. Только этим людям из букэ разрешено использовать термин "даймё" при обращении к ним, и они могут выбирать и назначать своих собственных дзи-самураев в помощники и вассалы. Во многих отношениях они имеют сильную власть над своими владениями, но их сила также крайне ограничена пределами управляемой ими территории.

Положение местного даймё является сложным и неустойчивым. Они достигли максимально возможного ранга для букэ и никогда не смогут подняться выше, и для сохранения своего текущего положения и передачи его своим детям они должны служить клану и своему даймё без ошибок. Они часто живут в состоянии постоянного стресса и напряжения, доведенные до крайности тревожностью по поводу даже незначительных провалов в границах своего владения.

только если кто-то более высокого ранга пожелает пристыдить или смутить члена более низкого ранга буюэ.

Ронин

"Вы спрашиваете меня, почему так много ронинов встали под знамена Тотури-сама. Ну, без сомнения, были и сделавшие так из обычных суждений, что заняться делом – и более прибыльно, и более захватывающе, чем безделье, и что, если хорошо сражаться и выжить, то была перспектива получить награды более значимые, чем плата наемнику. Другие могли сразу сказать, что он был действительно великим полководцем, и хотели поддержать победную сторону. Но я думаю, что мы все сказали бы, что прежде всего, мы сражались за Тотури-сама, потому что он не плевал на нас и не отправлял нас на смерть. На этот раз, нас встречали как истинных самураев. За это мы готовы были пойти за ним куда угодно в этом мире, и даже в Духовные Сферы, если бы до этого дошло."

Такуан, Императорский Канцлер Императора Тотури I

Ронины – уникальная часть дзи-самураев. Они – самураи по праву рождения, и это нельзя проигнорировать даже их величайшим недоброжелателям. Отрицая статус самурая у ронина, можно поставить под сомнение право любого ребенка, родившегося у родителей-самураев, называть себя этим статусом. Тем не менее, обстоятельства жизни ронина не дают возможность присягнуть на верность господину его семьи или клана, ронин не имеет таких вещей. Роль самурая в Небесном Порядке – служить, и без господина самурай не имеет места в обществе. По этой причине, многие считают ронина – аномальным элементом общества Рокугана, результат слабости и греха со стороны падших самураев на протяжении всей истории.

Ирония заключается в том, что, поскольку Небесный Порядок учит, что самурай не может опускаться до черной работы, ронин часто оказывается в положении, когда доступен только выбор между бандитизмом или услугами наемника, оба считаются позорными. Тем не менее, несмотря на криминальную репутацию, есть ронины, которые нашли добродетельный путь и игнорируют клевету и предубеждение своих собратьев-самураев. Благожелательное отокодатэ (братство ронинов) может даже приобрести положительную репутацию, если они постоянны и их действия наполнены честью и отвагой, так что они завоевывают сердца простых людей. Например, секта сюэндзя-ронинов, известная как Орден Каносэй Фурудэра, стала любима хэйминами Рокугана за свои постоянные подвиги во имя простых фермеров и ремесленников. На протяжении многих лет их благотворительная деятельность была оценена Братством Синсэя и более чем одной семьей сюэндзя.

Честные ронины часто встречаются с огромной проблемой преодоления стереотипа ронина, как бандита, жулика, берущего то, что он захочет, и убивающего без причины или колебаний. На протяжении всей истории Рокугана существовало слишком много таких людей, некоторые из них были известны значительной властью и дурными делами. Печально известные Лесные Убийцы, например, были одной из самых крупных и хорошо организованных банд ронинов в истории, и существовавшие в течение многих десятилетий, прежде чем их уничтожил Изумрудный Чемпион Ясуки Хати. Из-за таких преступников так много самураев считают, что все ронины – бесчестные собаки, не заслуживающие ничего лучшего, чем немедленная смерть. В дополнение к этой проблеме идет еще то, что ронина воспринимают как самурая, который не выполнил свой долг перед господином и был изгнан из своего клана. Хотя есть ронины, которые соответствуют этому описанию, средний ум редко обращает внимание на различия между подлинными ренегатами и ставшими ронином, просто родившись им.

Ронины иногда обосновываются в общинах, хотя чаще они

Хроники Империи: Скрытый Меч

В течение XI и XII веков группа ронинов, известная как Скрытый Меч, патрулировала земли вокруг Синомэн Мори. Скрытый Меч защищал небольшие деревеньки в ничейных землях вокруг леса, делая особый акцент на борьбу с бандой беспощадных бандитов, известной как Лесные Убийцы. Скрытый Меч были обожаемы простыми людьми этого региона, и даже получили себе в союзники и друзья воинствующих монахов Ордена Грома.

К сожалению, их история закончилась, когда Лесные Убийцы устроили для них засаду. Скрытый Меч был уничтожен, кроме трех оставшихся в живых. И один из этих выживших был человеком по имени Канэка, позже ставший первым Сёгуном Империи.

рассеиваются по всей Империи. Наиболее известное поселение ронинов в истории Империи - деревня Нанаси Мура (буквально, "безымянная деревня"). Это поселение на окраине территории клана Дракона было основано ронином именем Фуяри, изгнанником из клана Единорога, собравшим армию ронинов воевать против своего бывшего клана. Однако, после противостояния с таинственным ронином в капюшоне Фуяри отказался от своей войны и вместо этого начал искать дом для мужчин и женщин, последовавших за ним. После долгих скитаний Дракон согласился позволить ему построить и поддерживать деревню под своей защитой, пока они придерживаются закона и порядка, и своевременно платят налоги. Таким образом появилась Нанаси Мура, и продолжила процветать в течение XII века.

Будока и Асигару

Будока и асигару являются членами бонгэ, но из-за своего служения касте самураев, они поднялись выше других своего ранга, и им стали позволены особые привилегии, как правило, не доступные для простолюдинов. Это не меняет их истинного положения в Небесном Порядке, но это позволяет им иметь своего рода социальное продвижение, как вознаграждение за оказанные услуги.

Будока - это воины из рядов крестьян, выбранные для индивидуального обучения самураями. Вообще говоря, будока выбирает и обучает один конкретный самурай, хотя его услуги могут быть предложены другим с течением времени и будока может менять господина в течение своей жизни. Практика отбора и подготовки будока была наиболее распространена в ранние века Империи, когда социальная система была менее строго регламентированной, но это по-прежнему практикуют, в частности среди кланов Краба и Богомола. Краб готов обучать практически любого способного воина, если он сможет помочь в борьбе с Землями Теней, и Богомол со своей маленькой численностью самураев рад принять в свои ряды воинов обученного будоку. Магистраты во всех кланах также обучают будока для оказания помощи в поддержании закона в отдаленных деревнях, где магистрат редко бывает, этих крестьян иногда называют досин.

Асигару - рядовые солдаты, которые составляют большую часть любой армии. Типичная армия Великого Клана имеет не более половины своей численности самураев, а для некоторых кланов процент может быть гораздо меньше. Асигару - крестьянские призывники, и, как правило, получают только самую тренировку с оружием и муштру по формациям. Как правило, они проходят подготовку в использовании яри (копья), хотя некоторые из них могут быть вооружены луками. Подразделение асигару, как правило, возглавляет будока или один из них, выбранный как имеющий талант к лидерству. Этих людей называют асигаругасира.

За свою подготовку и характер их служения для своих господ (и в конечном итоге Императору), будока и асигару считаются по меньшей мере номинально членами букэ. Однако, они конечно же не самураи, и, хотя их статус букэ дает им власть над другими крестьянами, они по-прежнему считаются собственностью своего господина, и могут быть разжалованы или даже убиты без оговорок. Но военная подготовка делает будока и асигару ценным ресурсом клана. Любой самурай, случайно взявший жизнь такого простолюдина, должен иметь вескую причину, или быть готовым к суровому ответу от господина убитого вассала.

Духовенство

Духовенство - жизненно важный компонент рокуганского общества. Оно состоит в основном из монахов, большинство из них являются членами Братства Синсэя. На самом деле, Братство - это объединение многих различных монашеских орденов, и все, кроме горстки мелких и особенно эзотерических орденов, связаны с Братством. Как следует из названия, Братство посвящает всё время прежде всего изучению Тао Синсэя, но от них также ожидают почтение к Фортунам и предкам. На самом деле, некоторые секты внутри Братства ставят на первое место поклонение Фортунам в своих религиозных обрядах, уделяя внимание Тао, как дополнению.

Монахи, как правило, не считаются членами касты самураев и в действительности странным образом отсутствует в Небесном Порядке в большинстве общих представлений. Тем не менее, они пользуются большим уважением как крестьян, так и самураев, что делает их уникальным мостом между верхним и нижним уровнями рокуганского общества. Уважение и даже восхищение большинства крестьян к монахам легко понять. Монастыри располагаются в сельской местности, и редко можно найти деревню любого размера, рядом с которой нельзя было бы найти монастырь на расстоянии хотя одного дня пути. В отличие от самураев, монахи считают себя частью мира, и всего, что находится в нем, и не считают себя выше кого-либо по какой-то причине. Они взаимодействуют с кастой крестьян без оговорок или предвзятости. Кроме того, монахи часто занимаются тяжелым физическим трудом, чтобы очистить свое тело и дух, так что это не редкость, увидеть монахов, работающих вместе низшими кастами в деревнях, на полях, или там, где необходим тяжелый труд.

Во время правления Императора Тотури III, вся Империя переживала период одержимости концепцией просветления, вызванной возвращением в Рокуган потомка Синсэя пророка Росоку. Хотя Росоку был убит наемным убийцей Культа Заклинателей Крови, перед своей смертью он представил Империи серию из шести задач, направленных на то, чтобы привлечь просветленные души вести Империю в будущее. Эти задачи сразу стали центром неустанного очарования по всему Рокугану.

"Кузнец, который сможет создать шлем достаточно прочный, чтобы разбить тысячу клинков, будет хранить Книгу Земли." Эта задачу решил Кайу Сугимото, пожилой и немощный инженер Кайу, предотвративший войну между кланом Барсука и племенами гайдзинов Ябандзин, когда хлопнул своим шлемом об стол, за которым планировалась война, заставив офицеров пересмотреть свои планы.

"Ученый, который сможет вместить одну тысячу лет познаний на одном пергаменте, будет хранить Книгу Воздуха." Эта задачу выполнила Мирумото Масаэ, сестра даймё семьи Мирумото, которая предотвратила войну между Драконом и Фениксом, сделав выговор лидерам за их высокомерие и размахивая древним договором, в котором был обещан мир между их кланами. Пристыженные своими действиями, обе стороны поклонились ее мудрости, и вскоре после этого она стала Хранителем Воздуха.

"Воин, который сможет победить тысячу врагов одним ударом, будет хранить Книгу Огня." Это было достигнуто дерзким молодым воином по имени Какита Цукэн, который вмешался в войну между Богомолем и Фениксом. Встав между легионом Богомола и беспомощной деревней Феникса, он потребовал от командира Богомола поединка, прежде чем угрожать городу. Цукэн был тяжело ранен на дуэли, а командир Богомола был убит, а его легион отступил.

"Генерал, который сможет провести свои войска из одного конца Империи в другой в течение одной ночи, будет хранить Книгу Воды." Эта задачу выполнила Додзи Дзюн-ай, офицер Журавля, которая провела свои войска на поддержку Фениксу, вопреки приказу ее начальства, нежели смотреть как Журавль нарушает свои клятвы перед своими союзниками Фениксами.

"Мудрец, который сможет выполнить больший труд, чем эти четыре вещи в сочетании, будет хранить Книгу Пустоты." Это выполнил слепой сюгэндзя Асахина Хира, который обнаружил скрытую истину о землях Барсука, это местоположение могилы Рёсюна, потерянного десятого Ками.

"И для души, которая сможет освоить все пять из них, еще больший подарок -коллекция этих пяти свитков вместе с древними записями самого Синсэя, что в сочетании образуют Книгу Пяти Колец." Этого достиг Асахина Сэкава, Нефритовый Чемпион, который нашел скрытый и почти легендарный Храм Синсэя. Там он убил убийцу Росоку и восстановил Книгу Пяти Колец, став ее хранителем.

Через пару лет после своего подвига Сэкава покинул Империю, чтобы защитить малолетнего наследника рода Синсэя. Другие пять самураев, известные как Хранители Элементов, остались в Рокугане и работали тесно с Братством Синсэя в продвижении изучения и понимания Тао среди всех людей Империи.

Бонгэ и хинин считают разделение их бремени величайшим актом доброты и многие выросли на рассказах о доброжелательных монахах из местного храма, работающих вместе с ними и их родителями. Поэтому, как правило, они относятся к монахам с величайшим уважением.

Конечно же, не каждый монах трудолюбивый, набожный или добросердечный. У крестьян также полно юмористических и непристойных историй о монахах, которые участвуют в блуде или пьянстве. Такие истории, как правило, лишь выдумки, но всё-таки в рядах Братства достаточно "плохих яиц", чтобы был повод для хождения таких историй.

В качестве компонента в поисках истинного понимания и просветления, монахи часто дают строгие обеты об отрицании мирские соблазнов. Целомудрие, бедность и пост являются наиболее распространенными формами самоотречения, но также существуют и другие формы ритуального очищения. В большинстве монашеских сект принято проводить много часов каждый день в медитации, иногда при сложных физических обстоятельствах, для того, чтобы должным образом подготовить свой дух и тело для духовного продвижения.

Духовенство не ограничивается исключительно монахами. Сюгэндзя тоже являются духовенством, но они также являются самураями, и их статус самурая имеет приоритет перед статусом духовенства. Сюгэндзя - жрецы ками, и поэтому они выполняют широкий спектр ритуалов и благословений, которые крестьяне считают необходимыми для своего постоянного выживания. Они благословляют посевы, браки, рождения и смерть, а также множество других мероприятий и мирские,

и значительные. Однако, из-за статуса самурая большинство сюгэндзя сторонятся крестьян и проводят свои ритуалы только как часть своего долга перед своим господином и ками. Социальное взаимодействие между крестьянами и сюгэндзя, отвечающими за их духовные потребности, редки. Сюгэндзя-ронины иногда могут иметь более тесные взаимоотношения с простолюдинами, особенно потому, что они часто выросли среди них.

Бонгэ

Класс бонгэ также известен как хэймин или "полулюди". В него входят подавляющее большинство не-самурайского населения Рокугана, а это составляет подавляющее большинство его населения всех видов. Бонгэ включают в себя фермеров, торговцев и ремесленников, а также других простолюдинов, таких как слуги, рыбаки и городские рабочие. Жизнь хэймин, как правило, трудна, и состоит в основном из труда на службе у господина самурая, который, как правило, не заботится об их бедственном положении.

Хэймин имеет право подать жалобу на хэймина, если чувствует, что против него было совершено правонарушение; как правило, этими жалобами занимается досин или ёрики магистрата, а не сам магистрат. Хэймин, против которого совершил правонарушение самурай, не имеют никаких прав, так как они полностью уступает по социальному рангу. Наоборот, если хэймин совершил правонарушение против самурая, то его могут немедленно казнить, хотя, возможно, самураю придется ответить перед господином хэймина, если он это сделает без предварительного разрешения. Убийство хэймин без разрешения, как правило, считается грубым и несколько неприятным, но в случае серьезного нарушения даже самый милосердный самурай посчитает сложным оставить клинок в ножнах. Крестьяне в гораздо большей опасности от безрассудного ронина, которые знают, что они редко задерживаются на длительные сроки в одном месте, что дает основания практически не опасаться мстительного господина хэймина.

На первом месте в бонгэ находятся фермеры. Фермерам не достается какой-либо конкретной учтивости от самураев, но их считают самым важными и достойными хэймин, потому что их работа кормит всю Империю. Фермеры - ценные вассалы, и самурай, убивший фермера другого самурая, вероятно, столкнется с вызовом на поединок, ведь он, в сущности, вырвал еду из уст других самураев своими действиями.

После фермеров, наиболее ценятся ремесленники искусств и мастера. Искусство считается благородным занятием, и существует множество самураев, которые пошли по пути человека искусства, умерив свое естественное презрение к бонгэ. Хэймин-ремесленники искусств определенной квалификации часто финансируются самураями-покровителями, иногда достаточно щедро, что позволяет им жить необычайно хорошо для своего положения. Некоторые ремесленники искусств из бонгэ могут путешествовать в редких и богатых кругах самураев.

Практические мастера, такие как плотники, кузнецы, ткачи, гончары и не имеют тех же возможностей для успеха, как опытные ремесленники искусств, но им по-прежнему оказывают определенное уважение к их квалификации, многие из которых имеют жизненно важное значение для надлежащего функционирования рокуганского общества.

Ниже этих хэймин находятся торговцы, необходимое зло в лучшем случае. Запятнать свои руки делами торговли считается неприятным для самурая, может быть даже позорно для особо изысканных чувств. Такое отношение идет вниз по всем рангам, так что к торговцам относятся с враждебностью даже собратья хэймин, несмотря на их часто значительное богатство. На самом деле, успешные торговцы могут легко стать гораздо богаче, чем большинство самураев, достаточно, чтобы конкурировать с правителем провинции или даже даймё семьи. Тем не менее, они должны быть

Зацепка для приключения: Грешный Брат

Вызов

Персонажи пришли в город, который, кажется, находится под страшным проклятием. Посевы увядают, дикие животные атакуют по ночам и болезни широко распространились. Местный правитель в недоумении и просит помощи в уничтожении несчастья, напавшего на его земли.

Фокус

Все обычные благословения и молитвы, кажется, не имеют никакого эффекта, но тщательный допрос местных крестьян в конечном итоге может раскопать историю вороватого монаха, проходившего через город несколько месяцев назад. Когда крестьяне поймали его воровующим еду и выгнали его из деревни, он угрожал проклясть их.

Удар

Персонажи в конечном итоге могут выследить монаха в монастыре в соседней провинции. Он на самом деле вор и пьяница, но другие монахи выказывают сострадание к его недостаткам и не желают верить, что он мог проклясть невинную деревню. Персонажи должны убедить монастырь в истине, прежде чем они превратятся в своего отвратительного брата.

Хотя Рокуган имеет строгую кастовую систему, всё же имеется возможность изменить касту. Самурай, родившийся букэ, может претендовать на более высокие уровни, если показал себя достойным или развил политические контакты и сети альянсов. Крошечная часть из них может даже перепрыгнуть в ряды кугэ, выиграв должность, такую как Изумрудный Чемпион.

Но что с простолюдинами? Разве их единственной возможностью для продвижения является только жизнь в соответствии с Небесным Порядком и рождение на более высоком положении в следующей жизни? По большей части, это так... но во время войны ситуация может измениться. Асигару или будока, совершивший великие деяния на поле боя, может в редких случаях получить возможность вступить в ряды самураев. Например, асигару может ухитриться лично убить вражеского даймё и предоставить отрубленную голову своему господину самураю. Таким исключительным крестьянским воинам, как правило, разрешают присягнуть на верность вассальной семье или меньшей ветви большой семьи.

Крестьяне могут воспользоваться войной и другим менее благородным образом. Места сражений часто усеяны оружием и другим обмундированием павших самураев, и недобросовестный крестьянин может оснастить себя дайсё, а затем провозгласить себя ронином. Поскольку у большинства ронинов есть только мечи и их собственное слово, чтобы доказать свое членство в самурайской касте, этот гамбит может работать так долго, пока крестьянин избегает тех, кто мог бы узнать его, из старой жизни. Хотя нельзя сказать, как часто этот гамбит применяли в течение долгой истории Империи, но, по крайней мере в одном случае он дал начало Малому Клану. Герой Войны Кланов, известный как Току, начал свою жизнь как невинный и наивный деревенский мальчик, который подобрал пару мечей и думал, что это сделало его самураем. В конце концов он понял, что совершил преступление, и признался в этом своему господину и другу, Императору Тотури I. Однако, Тотури решил простить преступление Току, заявив, что он жил более чем достойно, чем любой самурай по праву рождения. И вместо казни Току разрешили основать клан Обезьяны.

осторожными в демонстрации своего богатства, чтобы не вызвать гнев самураев. Богатые простолюдины любят носить кимоно с чрезвычайно сложными и дорогими красками и вышивкой, но только внутри дома, где самурай не сможет увидеть его и оскорбиться.

Хинин

Хинин, или "нелюди", без сомнений, находятся на самом дне рокуганского общества. В отличие от хэймин или бонгэ, хинин считают немногим более, чем вещи, не людьми вообще. Большинство из них принадлежат к группе, известной как эта, работающими как гробовщики, кожевники и сборщики мусора. Эти задачи считаются настолько нечистыми, что безнадежно загрязняют карму тех, кто их выполняет. Работа эта обычно не считается важной для самурая, и, таким образом, большинство эта могут быть убиты без колебаний по малейшей причине. Убийство эта, служащего другому господину, считается плохим тоном, однако, может и считаться преступлением при определенных обстоятельствах, хотя чаще считается вандализмом, нежели убийством. И уже из-за этого эта живут в смертельном страхе перед всеми самураями. Тем не менее, большинство эта практически невидимы для самураев, воспитанными игнорировать присутствие нечистого. За исключением случаев, когда эта сам привлечет к себе внимание самурая, он не заметит его вообще, что устраивает обе стороны, и отдает должное реалиям их положений в Небесном Порядке. Эта даже не позволено заговорить с самураем, если он явно не прикажет им это сделать.

В действительности, к эта плохо относятся как самураи, так и хэймин. Они могут найти доброту только друг с другом, и иногда среди монахов Братства Синсэя.

Артисты, как правило, также считаются хинин, но это различие не всегда четко определено. Многие крестьянские артисты считаются более как люди искусства, и к ним выказывают больше уважения, чем к другим эта. Гейша являются наиболее очевидным примером, конечно же, но крестьянские актеры и музыканты также попадают в эту размытую категорию. На лучших из них самураи могут смотреть как на равных, хотя в строгом толковании Небесного Порядка, они - хинин.

Преступники из любой не-самурайской касты также считаются хинин, если были однажды осуждены, и те, кого сразу не казнили, будут помечены как хинин на оставшуюся часть своей жизни. Такие люди часто прожигают всю жизнь преступниками, присоединяясь к городским бандам, бандитским группировкам или контрабандистам.

Уникальная часть класса хинин, работающая в тесном сотрудничестве с самураями на протяжении столетий, являются мучители. Пытки являются законным средством допроса в Рокугане (пра-

вовая система Империи описана более подробно позже в этой книге), но самураи-магистраты никогда не опустятся до прикосновений к плоти преступников сами. Вместо этого, им служат квалифицированные мучители хинин, чтобы помочь в таких вещах. Хотя их, как правило, презирают другие простолюдины и хинин за их работу, самураи часто относятся к ним с капелькой уважения за их мастерство, с которым они выполняют свои необходимые обязанности.

Аналогичным образом, некоторые магистраты известны тем, что держат при себе помощника эта, чтобы помогать им в изучении сцен убийств и других насильственных преступлений. Это особенно распространено среди семьи Кицуки, которые ценят знания, которые можно почерпнуть из тщательного изучения мертвого тела. Зловещие сюэндзя семьи Куни также имеют таких помощников, некоторые из них имеют отличные знания анатомии для того, чтобы помогать своим хозяевам в расчленении существ Земли Теней и других подобных неприятных задач. (Конечно, в Рокугане ходят слухи, что сами Куни не стесняются марать руки вскрытиями.)

Хинин не может надеяться на многое на пути комфорта или счастья в своем нынешнем существовании. Большинство из них верят, что их лучшая надежда - это прожить добродетельную и послушную жизнь, выполняя возложенные на них задач без ошибок, и получить лучшую жизнь в своем следующем воплощении. Через усердный труд они могут переродиться хэймин, а не хинин, в конечном счете выполнив свою судьбу в этой жизни, чтобы заслужить мира в следующей. Некоторые тайно надеются в один день переродиться в самурая, но об этом никогда не говорят вслух, опасаясь, что самурай может услышать такую ересь и наказать их за ужасную самонадеянность. И, конечно, некоторые хинин поддаются гневу и горечи от своей жизни и присоединяются к опасным движениям, например, к Культуре Заклинателей Крови.

Гайдзины

"Ум Тэнгоку не думает об иностранных варварах."

Рокуганская пословица

Гайдзину нет места в Небесном Порядке. Они являются иностранцами и варварами, и не имеют никакого понятия о том, как вся жизнь произошла от Госпожи Солнце и Господина Луны на заре времен. Хотя гайдзины выглядят как люди, многие рокугане считают, что они не созданы от божественной крови, вместо этого они возникли из какого-то другого источника (возможно, кощунственного). В лучшем случае, они являются потомками мятежников, отказавшихся признать Ками, основавших Империю.

Полное отсутствие гайдзинов в Небесном Порядке и игнорирование его ими делает их меньше, чем люди, даже меньше, чем нижайшие хинин, которые исполняют самые презренные услуги для самураев в надежде на лучшую жизнь. Однако, при этом не является невозможным для гайдзина найти свое место в Небесном Порядке, и этим заработать себе права и привилегии стать самураем. На протяжении веков несколько гайдзинов приняли религию Рокугана и открыли свои души истине Вселенной. И хотя эти гайдзины никогда не смогут быть по-настоящему приняты без какого-либо божественного одобрения, они могут надеяться переродиться в Порядке после своей смерти и последующем перевоплощении. В противном случае, лучшее, на что гайдзин можно надеяться после смерти, это забвение.

Хотя в официальных хрониках Империи нет ни одного упоминания о этом, ходят слухи, что клан Черепахи, основанный в период после Битвы Белого Оленя в V веке, возможно, имеет в своих рядах много гайдзинов, выброшенных на берег. Совсем недавно, во время Войны против Тьмы в XII веке кочевники Мото из Пылающих Песков пришли к Рокуган и присоединились к своим братьям в клане Единорога. Поскольку Мото прибыли в сопровождении самой леди Синдзё, их законное место в клане Единорога никто не смог оспорить. Вскоре после этого, Синдзё специально назначила Мото законными правителями клана Единорога до тех пор, пока она не вернется. И поскольку даже Император не может отменить слово Ками, у Империи не было выбора, кроме как смириться с присутствием Мото.

Земли Теней

В то время как хинин находятся внизу Небесного Порядка, а гайдзины вне его, обитатели и приверженцы Земли Теней находятся непосредственно напротив него. Так же, как Дзигоку является антитезой Тэнгоку, они и их союзники являются немезидой для Рокугана. Это долг и обязанность каждого рокуганина, независимо от положения в Небесном Порядке, противостоять силам Земли Теней при любой возможности. Смерть в руках Земли Теней не считается позором, умереть таким образом, означает, что ты сражался против тьмы. Однако, сговор с Землями Теней - наиболее тяжёлая и непростительная форма богохульства, которую можно только представить. Души совершивших такие преступления, как правило, сурово наказываются, и, если они поддались Скверне, их судьба - неизбежное осуждение на вечные муки в пределах Дзигоку.

Новые Механики

В этом разделе главы представлены новые механики для Легенды Пяти Колец 4 издания. Здесь мы представляем новую продвинутую школу для Императорских семей, мужчин и женщин, живущих на вершине рокуганского общества. Императорский Потомок не просто манипулирует придворным сообществом Рокугана, он определяет и контролирует его, и недовольные этим могут быть низвержены в букэ или даже в ронины.

Продвинутая школа: Императорский Потомок [Придворный]

Императорским семьям обычно не уделяет много внимания средний гражданин Рокугана. Даже большинство членов касты самураев могут прожить всю свою жизнь и увидеть мельком только одного или двух истинных представителей Императорских семей, а многие из более отдаленных семейных ветвей никогда не столкнутся с одним на поколение за всё время. Императорские семьи просто меньше, чем большинство семей, служащих кланам, и их сферы влияния относительно ограничены по сравнению с их клановыми коллегами. Даже часто путешествующие Императорские вестники семья Мия как правило, придерживается четко определенных маршрутов, избегая более отдаленных районов Империи в течение десятилетий или даже столетий. В некоторых случаях это может привести к неправильному восприятию представителей Императорских семей, как опасных или враждебных людей, которые желают видеть только послушание и подчинение других самураев. Хотя это не соответствует действительности в основном, есть несколько людей, которые доказывают, что это действительно так. Потомки Императорских семей совершенно безжалостные люди, освоившие манипуляции собственным социальным положением для уничтожения своих врагов. Противостояние потомку при дворе равносильно крушению для всех, кроме самых опытных или самых высокопоставленных самураев. Эти потомки чаще приходят из семьи Отомо, которая учит их тайным техникам в своем самом престижном и элитном додзё. Гораздо реже, там разрешают тренироваться членам семей Мия или Сэппун. Потомков редко любят, часто видят в качестве союзников, и почти всегда боятся за силу, которую они могут обрушить на любого, кто вызовет их гнев.

Требования:

- **Кольца/Черты:** Осознанность 5, Восприятие 4
- **Навыки:** Придворный 6, Этикет 4
- **Прочее:** только члены Императорских семей могут быть приняты в ряды этой продвинутой школы; Статус 4 или выше

Техники

- **Ранг 1: Благоговение перед Троном.** Истинный потомок Императорских семей знает, как использовать свое социальное положение в свою пользу почти в любой ситуации. Каждый раз, когда вы вынуждены сделать бросок Навыка или использовать свой ранг Славы или Чести, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы вместо этого использовать свой ранг Статуса.
- **Ранг 2: Сила Трона.** Как чемпион Императорской линии, вы можете гарантировать, что вступающие против вас сильно пострадают от своего безрассудства. После беседы с оппонентом более низкого ранга Статуса в течение нескольких минут, вы можете заставить оппонента сделать состязательный бросок Придворный/Осознанность против вас. Если вы победите оппонента в броске, вы можете уменьшить его Статус на число очков, равного максимум дважды ваш ранг Проницательности.
- **Ранг 3: Ужас Трона.** Не существует практически никого, кто не застрахован от власти Императорского потомка. Во время беседы с противником, равного или более низкого Статуса, вы можете сделать состязательный бросок Пустоты. Если вы выиграли, вы можете навсегда дать оппоненту один любой Социальный Недостаток. В качестве альтернативы, вы можете заставить оппонента стать ронином, но эту технику можно использовать только один раз в шесть месяцев. Принуждение самурая стать ронин таким способом стоит вам 5 очков Славы, Чести и Статуса.

Политика

Свитки на столе, на которых были изображены монеты Императорских семей, находились в комнате в течение трех дней, и теперь к ним присоединились другие свитки на различных других столах, все из которых по-видимому были принесены в комнату для тех же целей отображения нарисованного на них. Студент кропотливо изучил монеты всех основных семейств Великих Кланов в первый же день, но мелкие вассальные семьи среди них заняли больше времени, учитывая, что в большинстве случаев он даже никогда не слышал о них. Он нахмурился, глядя на последний. "Семья Цумэ, вассалы Додзи?" сказал он.

"Ты гадаешь или утверждаешь?" спросил сэнсэй.

"Утверждаю", сказал студент.

"Ты прав," ответил сэнсэй. "Отлично справился." Он прошелся по комнате, разглядывая различные монеты. "Как ты думаешь, почему я потребовал, чтобы выучил все из них, юноша?"

"Геральдика - благородное и ученое стремление," ответил студент. Он выждал секунду, а затем добавил, "и выявив наследие оппонента, можно найти четкие указатели на его возможности и слабости."

"Первое верно, хотя в основном не имеет значения", сказал сэнсэй. "Второе гораздо важнее. Опытный и хитрый самурай, каким ты станешь, часто присутствует при дворе, и там меч тебе не поможет. Ты должен быть всегда осторожен, бдителен и всегда быть в курсе всего, даже со своими союзниками."

Студент попытался подавить смех. "Я думаю, что мое деревенское воспитание помешало бы мне когда-либо быть назначенным при дворе, господин. Как вы уже сказали, мне не хватает выдержки в определенных существенных аспектах общества."

"Твое воспитание, с одной стороны, неблагополучное, но с другой - идеальное," сказал сэнсэй. "Ты - чистый холст, на котором можно написать шедевр. И то, что ты такой сообразительный и умелый - огромное преимущество." Он поднял бровь. "Не позволяй таким возвышенным похвалам сделать себя высокомерным, ученик."

Студент поклонился. "Я постараюсь, господин."

Сэнсэй ухмыльнулся. "Несмотря на это, дело в том, что ты очень умелый, достаточно умелый, так, что в один прекрасный день ты, несомненно, будешь при дворе в суде в какой-либо роли. Однако, всегда имей в виду, что независимо от того, насколько опытным самурай может быть, двор - смертелен, и один неверный шаг или непонимание может привести к твоей смерти. Или еще хуже, к твоему позору."

"Это опаснее, чем дуэль, господин? Я думал, что это самое ужасное положение, в котором может оказаться воин."

Сэнсэй медленно покачал головой. "В дуэли, ты знаешь, кто твой враг, и ты знаешь, что твоих умений достаточно, чтобы выйти победителем. При дворе, твой враг часто может быть неизвестен тебе, и очень часто, у воина нет ничего в распоряжении, что может спасти его." Он сделал паузу, и широко улыбнулся под своей маской. "Но, и мы никогда не говорили, что ты будешь просто воином, не так ли?"

Происходящее при Дворе

"Ошибка воина обрекает только его самого; ошибка придворного обрекает весь клан."

Додзи Норизэ, Великий Мастер Академии Придворных Додзи

Путь самурая часто считается синонимом пути воина. Рокуган имеет богатую и яркую историю конфликтов, и бесчисленное количество жизней было потеряно на поле боя. Но самураи не служат своему клану исключительно только на поле битвы. Политика была важным элементом истории Империи с момента своего основания, переговоры и маневры придворных меняли историю так же часто, как и войны, если не больше. В действительности, Императорский указ технически запрещает агрессию Великих Кланов против Малых, и значительно ограничивает средства, с помощью которых Великие Кланов могут воевать друг против друга. Во время правления слабых Императоров, на эти указы могли смотреть сквозь пальцы или игнорировать, но большую часть истории Империи Императорский Трон был существенным образом неприступен, и Великие Кланов вынуждены были ограничивать свои военные конфликты тем, что можно было бы назвать оживленными пограничными стычками. Возможно, именно поэтому правление династии Хантэй часто называют "тысяча лет мира", несмотря на многочисленные конфликты в течение этого времени.

Но, пока войны могли начинаться и заканчиваться, дворы оставались порочным полем битвы для Великих Кланов на протяжении всей истории Империи. На самом деле, многие военные столкновения, большие и малые, немногим больше чем гамбиты, предназначенные для провокации или отвечающие на инициативы, сделанные при дворе. Умелые придворные могли изменить результаты войн, даже после сражений. Именно поэтому, даже обычно недипломатичные Лев и Краб имеют

Когда Синдзё повела своих последователей за пределы Рокугана исследовать земли, не все ее вассалов были готовы сопровождать ее. Оставшиеся назвали себя кланом Лисы, и в течение семи сотен лет они были голосом Синдзё при Императорском Дворе.

Тем не менее, история клана Лисы оказалось не из легких. Земли Ки-Рин, на которых они жили, были плодородными, и их крестьяне собирали большие урожаи. Это вскоре привлекло внимание и ревность клана Льва, возмущившийся, что такой маленький Малый Клан имеет так много земли. Они убедили Императора выпустить заявление, призывающего Лису "поделиться" своими землями... а потом послали войска, чтобы вступить во владение. Лиса храбро сражалась, но ее безнадежно превосходили числом и вскоре победили.

Император чувствовал некоторую ответственность за произошедшее, и определил новые земли Лисы далеко на юге, где они и живут сегодня. Он также издал указ, запрещающий Великим Кланам вести войну с Малыми. Несмотря на то, что амбициозные или агрессивные кланы иногда находили способы обойти этот запрет, в общем указ работал, обеспечивая, что Малые Кланов не будут слишком серьезно притеснять их более сильные соседи.

Лиса столкнулась с тяжелыми условиями, когда прибыла в свой новый дом. У них было мало запасов и провинции, которые им дали, были покрыты густым лесом, им не хватало пахотных угодий. Они были вынуждены прибегнуть к охоте, чтобы прокормить себя и своих детей, нарушив рокуганское табу на употребление красного мяса. Тем не менее, вскоре после прибытия в эти новые земли, у Лисы образовалась мистическая связь с животными в лесу. Согласно легенде, во время одной из своих вынужденных охотничьих поездок даймё клана Лисы случайно убил духа кицунэ в одной из своих ловушек, оставив двух осиротевших лисят. Даймё решил вырастить лисят как своих собственных, в искупление за свое нарушение табу против поедания мяса. Лисята приняли человеческую форму и стали Осусуки и Акомати, предки правящей линии современного клана Лисы. Сказание утверждает, что Осусуки вышла замуж за человека из клана и родила следующего даймё, а Акомати стал кицунэ и женился на духе лисы. Какой бы ни была правда, при слиянии кицунэ с правящей семьей клана, лес стал союзником клана Лисы, и с того дня они процветали, пока не вошли в клан Богомола.

присутствие при дворах, посылая своих представителей Икома и Ясуки парировать политические атаки Журавля и Скорпиона.

Следующие по пути придворного должны делать это так же смело и ревностно, как буси в бою, их провал может быть таким же катастрофическим, как проигранная война, а их победы принесут славу и успех их клану, без необходимости сражаться на войне вообще. И при этом политика не лишена риска. В стране, где честь защищают сталью и на оскорбления отвечают смертельным поединком, опытный придворный должны искать способы, чтобы помешать, подорвать и уничтожить своего оппонента, не став сам жертвой такой же судьбы. Закаленные воины, получившие пере-назначение быть при дворе, часто считают это утомляющим и даже деморализующим опытом.

Зима является самым интенсивным сезоном активности для придворных; так как холодная погода и сильные снегопады не позволяет большинству военных маневрировать, на сцену выходят политика и интриги. Но не следует думать, что зима единственное время для созыва дворов, отнюдь нет. Дворы проводятся в течение всего года, хотя и с частыми перерывами, которые могут длиться месяцами. Самые длительные из этих перерывов проходят непосредственно до и после проведения Императорского Зимнего Двора, гарантируя, что у всех представителей имеется достаточно времени, чтобы посетить свои семьи, сделать доклад своему господину, и сделать все необходимые приготовления для интенсивных политических баталлий в зимние месяцы.

Дворы Чемпионов Клана, как правило, немного менее регулярны, чем Императорский Двор, в связи с интенсивным графиком таких людей, но эти дворы могут пройти и в их отсутствие, Чемпионы имеют доверенных и надежных подчиненных для контроля и управления, пока сами заняты другими делами. В общем, менее важный двор в этой большой схеме имеет более нерегулярный график, таким образом, дворы даймё провинций и правителей городов проводятся лишь изредка, когда местный правитель чувствует, что он необходим и пройдет с пользой.

Императорский Двор

Нет более вышестоящего двора в Империи, чем Императорский Двор. Он начинался в качестве личного двора Императора, когда он решил провести его, но на протяжении веков превратился в самостоятельное собрание, на котором встречаются на регулярной основе в течение года, часто без участия Императора. Современный Императорский Двор является ареной, где встречаются передовые политические умы каждого клана, чтобы решить дела между собой, без громоздкого процесса использования подчиненных, которые должны получить одобрение от своих начальников, прежде

чем действовать. Послы кланов при Императорском Дворе не отвечают ни пере кем, кроме своих Чемпионов Клана, и даже тут они, как правило, имеют значительную свободу.

В течение большей части года Императорский Двор находится в столице Рокугана, где живет Император. Однако, зимой Император традиционно покидает столицу, чтобы провести сезон с выбранным кланом, который становится местом проведения Императорского Зимнего Двора в этом году. Это большая честь и кланы жестко конкурируют за право принять Императора у себя. На протяжении большей части истории Империи, как правило, Журавль доминировал в этом соревновании, так что Кюдэн Додзи держит постоянные гостевые покои для Сына Неба.

Кто присутствует при дворе?

В Императорском Дворе принимают участие самые высокоранговые и наиболее способные придворные в Империи. Каждый Чемпион Клана признает важность продвижения своей повестки дня при дворе, а также необходимость защиты против происков других кланов, что в некоторых случаях, безусловно, более важная задача.

Пока двор находится в столице Империи, самый большой контингент присутствующих, как правило, состоит из Императорских семей, хотя во время Зимнего Двора, как правило, доминирует принимающий клан. Отомо всегда присутствуют при любом Императорском Дворе, их делегация насчитывает где-то одну-две дюжины представителей. В это число часто входит, но не всегда, даймё семьи Отомо или один из главных советников даймё. Так же присутствуют около 50 гвардейцев Сэппун, выступая в качестве телохранителей Императорского контингента и сотрудничая с силами принимающего клана в обеспечении общей безопасности. И, конечно же, присутствуют Мия, насчитывая с полдюжины вестников.

Император и его личная свита присутствуют при дворе, конечно же, и эта группа может включать в себя Императорского Вестника, Императорского Советника, Императорского Казначея, Голос Императора, Изумрудного Чемпиона, Канцлера, а также Нефритового Чемпиона и Сёгуна, если они действующие.

За пределами Императорского контингента, нет точной формулы для Великих и Малых Кланов при посещении Императорского Зимнего Двора. Каждому клану отправляют уведомление о том, когда начнется Зимний Двор, и каждый имеет право послать примерно дюжину делегатов вместе с соответствующими ёдзимбо, слугами и тому подобное. Эти цифры никогда точно не устанавливаются, и клановые делегации могут различаться по размеру, но тем не менее, если в ней меньше полдюжины (или более двадцати), то это, как правило, считается плохим тоном и даже может быть истолковано как оскорбление принимающей стороны. Принимающая сторона, конечно, имеет право на большее число делегатов, но этим правом редко пользуются в полной мере, чтобы не показаться властолюбивыми.

Малые Кланов традиционно имеют значительно меньшее представление при Императорском Дворе, независимо от сезона. Один из немногих Малых Кланов постоянно присутствующих является клан Лисы, которым разрешено присутствовать при дворе с момента их основания в связи с желанием Императоров Хантэй, чтобы сохранить свою династическую связь с детьми Синдзё. В правление династии Тотури клану Обезьяны была предоставлена аналогичная привилегия в связи с их положением привилегированных вассалов Тотури.

В XII веке, Черепаха предприняла усилия по формированию долгосрочного союза Малых Кланов, и это позволило Малым Кланам установить более постоянное присутствие на Императорском Зимнем Дворе.

Иерархия

Иерархия Императорского Двора четко определена в теории, но достаточно гибкая в действительности. Самураи привыкли к жизни в служении, но Императорский Двор посещают наиболее сильные и влиятельные лица со всей Империи, только горстка из которых действительно привыкла спокойно принимать господство другого. Таким образом, независимо от того, кто надзирает за конкретной сессией или мероприятием, такт и дипломатия имеют жизненно важное значение, дабы избежать серьезных сложностей или опасных личностных столкновений.

Естественно, что Император является высшей инстанцией при Императорском Дворе, и, когда он присутствует, все придворные заседания проводятся при его присутствии. Они начинаются по его прихоти, хотя, как правило, о них заранее объявляют, так что каждый будет присутствовать и соответствующим образом подготовлен к участию Императора. Они заканчиваются, когда Император устанет от дневных трудов. Присутствие Императора можете создать своего рода хаос в зависимости от его личности, так как он может произвольно остановить любую дискуссию или конфликт, просто объявив вердикт, не оставляя присутствующим иного выбора, кроме как принять его решение. Эксцентричные Императоры (или в случае Хантэя XVI, безумные) были известны своим умением превращать свой двор в кошмарную пытку, вовлекая всех присутствующих.

Когда Император отсутствует, власть при дворе переходит на других лиц: Императорский Канцлер или Господин принимающей стороны во время Зимнего Двора. Когда двор проходит в Императорском Дворце, Канцлер является непререкаемым авторитетом в отсутствие Императора. Тем не

менее, во время Зимнего Двора, когда клан или одна из Императорских семей играет роль принимающей стороны, значительные полномочия и ответственность падает на Чемпиона или даймё принимающей стороны. Это может привести к столкновению авторитетов между Канцлером и принимающей стороной, хотя в теории существует разделение ответственности. Все, что непосредственно затрагивает текущие придворные заседания, должно подпадать под власть Канцлера, а все остальное должно быть обязанностью принимающей стороны. Однако, в зависимости от участвующих личностей, это не всегда так, особенно во время правления слабых или неэффективных Императоров, когда большая часть Императорской власти возлагается на таких людей, как Канцлер и даймё Императорских семей.

Под Канцлером и господином принимающей стороны находятся другие члены Императорских семей, особенно Отомо. Это не обязательно из их статуса, поскольку вполне возможно, что гости могут превосходить даже высокопоставленных членов Императорских семей, но к ним выказывают определенную меру уважения из-за статуса Отомо прямых вассалов Императора. Только местный командир гвардейского контингента Сэппун может получить ранг Отомо, так как в случае чрезвычайной ситуации, власть немедленно переходит к ответственному офицеру и остается при нем, пока кризис не закончится.

Ниже этого уровня имеют мало власти над двором в целом. Скорее, контролируют отдельные делегации, где ранг определяется по статусу внутри клана. Императорский Двор стремится привлечь личностей особенно высокого калибра, так что это вовсе не редкость, когда Чемпион Клана или несколько семейных даймё присутствуют в любой момент времени. В результате обычно внутри отдельных делегаций существует очень четкая система командования.

Разные Великие Кланов могут иметь разное влияние на какой-либо определенный Зимний Двор, в зависимости того, где этот двор проходит, отсюда и происходят интенсивные политические игры каждый год для завоевания благосклонности Императора по этому вопросу. Как уже упоминалось, наиболее частым победителем в этой конкретной политической битве выходит Журавль, хотя Скорпион, Феникс и Императорские семьи также часто принимают его. И наоборот, Краб, Единорог и Богомол - редчайшие принимающие. И Императорский Зимний суд никогда не проходил ни у одного Малого Клана.

Что обсуждают при дворе?

Только вопросы наибольшего значения достойны обсуждения перед Императором на Императорском Дворе. Обычно это объявления войны и крупные договоры, очень много войн начали и заканчивали в пределах Императорской аудитории. Императорский двор также имеет склонность преувеличивать важность менее значимых дел, обсуждаемых здесь, и, казалось бы, тривиальные споры (такие вещи, как небольшие пограничные стычки, выдача преступника, или даже брошенный любовник) иногда приводят в результате к войне только потому, что их обсуждение было затронуто на Императорском Дворе. В присутствии Сына Неба ни один клан не захочет добровольно отступить и потерять лицо перед своими союзниками и врагами, независимо от того, насколько тривиальной может показаться обсуждаемая тема.

Если войны и договоры являются источником жизненной силы кланов, то рис является источником жизненной силы народа, эта тема занимает такое же место на Императорском Дворе, как и войны. Двор - это место, где каждый год решается вопрос дисбаланса урожая. Собирающие обильные урожаи (как правило Журавль) имеют значительные рычаги над кланами, испытывающими дефицит. Борьба за посты и предложение благосклонности или услуг в обмен на рис является значительной частью того, что делает Императорский Двор таким важным для Великих и Малых Кланов.

В дополнение к вопросам, которые нужно обсудить при дворе в целом, на Императорском Дворе проходят мириады мелких занятий, привлекая интерес минорных придворных и послов. Главным из этих занятий, как и при всех дворах, является заключение браков между кланами. Брак является

Зацепка для приключения: Смерть при дворе

Вызов

Императорский Зимний Суд безнадежно сорван, когда пожилого самурая нашли мертвым, по-видимому был зарезан во сне. Император приказал, чтобы преступление немедленно раскрыли, чтобы восстановить гармонию его двора.

Фокус

Вскоре вышла в свет тревожная правда: мертвый самурай на самом деле бывший Чемпион Клана, вышедший в отставку и живший под другим именем. Когда слухи об этом дошли до двора, начались обвинения его старых соперников, и вскоре все заговорили о войне.

Удар

Убийцей на самом деле был простой ёдзимбо с личной обидой на старого самурая, и понятия не имевший, что убил бывшего Чемпиона Клана. Для предотвращения войны, персонажи должны не только раскрыть личность убийцы, но и представить убедительные доказательства его вины полному двору разгневанной параноидальной знати.

средством обмена благосклонности и услуг, а также способом обеспечения союзов между семьями. Еще одним занятием является обмен студентами между школами разных кланов, и снова как часть договоров или для укрепления будущих отношений.

Дворы Чемпионов Клана

Чемпионы Великих Кланов - одни из самых могущественных и влиятельных лиц в Империи, уступающие только Императору и его непосредственным слугам. Когда Чемпионы созывают свои собственные дворы, в них принимают участие не только их самые влиятельные вассалы, но и многие важные самураи из других кланов.

Кто присутствует при дворе?

В Клановых Дворах в первую очередь участвуют видные персоналии того же клана, Чемпион обычно присутствует, хотя он может делегировать задачу управления двором доверенному подчиненному. Из-за важности события, делегации из других кланов, как союзников, так и врагов, считают обязательным посетить его, а также часто присутствуют один или два Императорских гостя.

Присутствующие из клана принимающего Чемпиона, как правило, составляют ассортимент самураев из совершенно разных слоев общества. Если позволяют их обязанности, ожидается участие старших офицеров, таких как сирэйкан или рикугунсёкан. Также присутствуют представители крупных школ клана, обычно средне- и высокоранговые сэнсэи. Известные храмы, крупные крепости и малые элитные военные единицы также представлены, хотя их цель не выходит за рамки демонстрации того, что такие группы или места достаточно видны внутри клана, что дает право на своего представителя.

Иерархия

Без сомнения, самым высокопоставленным при дворе клана является сам Чемпион Клана. Так как эти события проходят от его имени и по его команде, Чемпион часто присутствует при обсуждении вопросов любого уровня, но также часто бывает, когда он уезжает после нескольких дней или даже иногда лишь нескольких часов для выполнения других обязанностей. Когда это происходит, Чемпион всегда назначает своего представителя для наблюдения за двором в свое отсутствие. Этот самурай говорит с авторитетом Чемпиона, и, как правило, является доверенным советником, таким как каро или хатамото, или даже бывшим сэнсэем. И также не редкость для Чемпиона оставить своего супруга для наблюдения за двором.

Под Чемпионом или его представителем, даймё семей являются самыми влиятельными самураями. Хотя такие люди часто созывают свои собственные меньшие дворы, иногда даже в то же самое время, редкий можно обнаружить, что при дворе Чемпиона Клана нет ни одного из главных даймё клана. Это помогает поддерживать тесные взаимоотношения между семьями, предоставляет Чемпиону понимание о том, что его вассалы делают в своих провинциях, и позволяет Чемпиону использовать своих наиболее могущественных и влиятельных вассалов во время придворного заседания. В конце концов, вполне вероятно, что враги клана прислали свои значительные делегации, и есть необходимость остерегаться их интриг.

После кугэ всех рангов в цепи полномочий следующее звено зависит от клана. Например, у Феникса следующий идет самый высокоранговый сюгэндзя, будь то сэнсэй или занимающий какое-либо другое положение. У Журавля обращаются за руководством к опытным придворным. А среди более милитаризованных кланов, таких как Краб, Лев и Единорог, в отсутствие четкой цепи командования старшие офицеры имеют власть.

Что обсуждают при дворе?

Как и следовало ожидать, дискуссия при дворе Чемпиона Клана решает почти исключительно вокруг вопросы, которые касаются клана. Как правило, преобладает тема внутри-клановых конфликтов, являются ли эти конфликты военными, политическими или экономическими. Конечно, эти вопросы должны часто обсуждаться перед гостями, ряды которых могут включать в себя и союзников, и врагов. По этой причине, не редко, когда Чемпион Клана предлагает своим гостям уникальные отвлечения, такие как охота, замысловатые игры или театральные постановки. Естественно, что гости должны вежливо принимать участие в них для того, чтобы не оскорбить хозяев, и это дает вассалам Чемпиона возможность встретиться в частном порядке.

Даже в мирное время война является предметом обсуждения. На дворе Чемпиона часто обсуждают состав и расположение войск клана, так как многие даймё на каждом уровне часто хотят управлять или, по крайней мере, влиять на такие вещи, как количество войск, дислоцированных в пределах их провинций, назначение офицеров, распределения пищи и других предметов снабжения в войсках (и откуда эти поставки должны идти), и так далее, и тому подобное.

Вопросы торговли, хотя неприятны самураям, выглядят по-своему. Лидеры клана уделяют чрезвычайно пристальное внимание сбору урожая каждый год, а также тому, как зерновые культуры распределяются, и тому, что нужно сделать, чтобы компенсировать любой дефицит. Дефицит может быть потенциально разрушительным, приводя к голоду в течение следующего года, и любой страдающий от такого недуга клан вскоре обнаружит себя в окружении представителей других кланов,

у которых есть рис в резерве. Конечно же, любая помощь будет поставляться не безвозмездно, в обмен на политические услуги или другие ресурсы из осажденного клана. Точно так же, к этим кланам с излишками будут приходить предложения о помощи, что дает им все возможности высказывать наиболее выгодные предложения в обмен на свои излишки.

Семейные дворы

Дворы даймё семьи могут показаться менее важными, чем у Чемпионов Малых Кланов, хотя на самом деле всё наоборот. Хотя даймё семьи Великого Клана теоретически по управлению равен социальному статусу Чемпиону Малого Клана, на самом деле лидеры Малых Кланов получают это равенство, чисто как формальность. Большинство Малых Кланов существенно меньше, чем даже небольшая семья Великого Клана, а также у них в распоряжении значительно меньше ресурсов.

Кто присутствует при дворе?

На дворах даймё семьи принимают участие в основном представители различных ветвей этой семьи. Еще почти всегда присутствуют представители других семей клана, а также часто послы из других кланов, особенно если они имеют дела с этой конкретной семьей. Можно сказать, что дворы на этом уровне различаются настолько широко, что почти невозможно сделать какие-либо обобщения о них. Примеры могут служить лучшим гидом по типу присутствия при дворе данной семьи.

Исава, бесспорно, самая могущественная семья в клане Феникса. Таким образом, их семейный двор возглавляет, по крайней мере, один из Элементальных Мастеров, и участвует в нем большое число представителей других кланов. Также присутствует большое число Сиба для обеспечения безопасности двора, и меньшее число Агася и Асако представляют интересы своих семей перед Исава. Соседи Феникса и наиболее частые союзники, кланы Журавля и Дракона, также отправляют своих представителей на двор Исава, а также Богомол, частый враг Феникса, направляет своего представителя. В зависимости от эпохи, в небольших количествах могут присутствовать остальные кланы, такие, как Единорог, Лев или крошечный клан Быка из соседней Равнины Сердце Дракона.

В отличие от Исава, Хориути из Единорога, почти наверняка, наименьшая семья, служащая Великому Клану. Из-за их ограниченного числа и относительно удаленного места, двор Хориути даже не посещают представители от всех семей Единорога. Присутствуют Идэ, поскольку дворы Единорога - их дело, и покровители Хориути - Иути. Присутствие Мото же зависит от обстоятельств. Однако, семьи Синдзё и Утаку расположились в северных провинциях клана, далеко от Хориути, и взаимодействуют друг с другом не регулярно. Исключительно из-за близости, к Хориути иногда приходят послы из соседних кланов Льва и Скорпиона, а также гость из относительно близкого замка семьи Мия. Однако, кроме этого, очень мало, кто посещает небольшой двор Хориути, если только не был прямо приглашен на какой-то конкретной причине.

Иерархия

На этих дворах даймё семьи всегда имеет высшую власть. Тем не менее, таких даймё часто приглашают на двор их Чемпиона или даже на Императорский Двор, так что они тоже полагаются на доверенных советников и представителей для проведения двора в своё отсутствие. Из-за относительно незначительного характера дел, обсуждаемых на этих дворах, часто даймё может отсутствовать в течение нескольких месяцев, особенно во время проведения Зимнего Двора, и вполне возможно, что семья не будет созывать двор, если нет особых причин. Когда двор проходит и даймё или его представитель недоступны, власть по умолчанию переходит самому высокоранговому члену этой семьи, или, если есть чрезвычайная необходимость, высокоранговому члену союзной семьи.

Что обсуждают при дворе?

Семейные дворы относительно ограничены в делах. По большей части, темы отражают то, что проходит при дворе Чемпиона Клана, но, как правило, более сосредоточено на отношениях этих событий к конкретной семье. На нем обычно решаются разногласия между семьями одного клана, хотя, если это окажется невозможным, то уже двор Чемпиона Клана становится окончательной инстанцией.

На них регулярно обсуждают торговлю между семьями, безопасность общих границ, обучение и размещение войск для совместных кампаний, расположение основных институтов, влияющих на несколько семей и кросс-обучение персонала.

Дворы Малых Кланов

Как уже упоминалось выше, дворы Чемпионов Малых Кланов находятся ниже дворов даймё семьи из Великих Кланов по своему значению, и, как правило, не считаются чем-то значительным или престижным. На самом деле, на них часто смотрят как на место, куда отправляют амбициозных или неприятных лиц для того, чтобы отодвинуть их от дела клана, или место, куда влиятельные самураи могут отправить потенциальных соперников, чтобы предотвратить дальнейшие проблемы.

Однако, есть и те, кто считает такие назначения реальной возможностью. Учитывая, что мало кто озабочен происходящим при дворах Малых Кланов, любые полезные результаты оттуда, скорее

Хотя Малые Клань в конечном итоге сформировали союз в позднем XII веке, такое упражнение в силе через единство имеет более ранний пример, в виде так называемого Альянса Трёх Людей, созданный в конце XI века.

Альянс появился из известного случая агрессии Великого Клана против Малых Кланов. Генерал Скорпиона Баюси Томару вторгся в Холмы Судзумэ, надеясь захватить маршруты до богатых портов Дайдодзи на побережье. Он ожидал, что обедневший Воробей подчинится и позволит его армии пересечь свои земли беспрепятственно, но к его удивлению Воробей собрал свою скромную армию и приготовился сражаться на смерть. Томару, человек известного высокомерия, был совершенно готов принудить их к этому, но перед боем, длившемся несколько минут, земля вздымалась под ногами армии Скорпиона, а воздух почернел от смертельных стрел. Прибыло подкрепление из кланов Лисы и Осы, к удивлению, не только Скорпиона, но и спасенного Воробья. Магистрат Осы рассказал об агрессии Томару, и два Малых Клана согласились, что их сосед Воробей не должен оставаться один на один с этой агрессией.

Томару потерпел поражение и в результате отступил, лидеры трех Малых Кланов согласились на союз для отражения любого дальнейшего вторжения. Три Малых Клана начали посылать своих молодых мужчин и женщин на тренировки в школы друг друга, и все три клань разместили высокоранговых послов при дворах друг друга. Альянс Трёх Людей продлился одно поколение, обеспечивая мир и стабильность в регионе, который до этого был немного больше, чем поле для конфликта между Великими Клань.

всего, принесут благоприятные последствия для того, кто для этого договорился. Более чем, один из перспективных придворных нашел место в делегации своего клана на Императорский Двор после поразительной и совершенно неожиданной победы при дворе Малого Клана.

Кто присутствует при дворе?

Учитывая ограниченность ресурсов, Малый Клан едва ли может позволить себе конфликт, и поэтому они стремятся к более мирным решениям проблем. Конфликты между Малыми Клань были, но редко; всё, что больше просто приграничной стычки теоретически может привести к опустошению одной или обеих сторон. Из-за этого, Малые Клань в целом, как правило, поддерживают податливые отношения друг с другом, и отправляют посольства друг другу, когда это возможно. Географическое расположение иногда мешает этому, опять же из-за ограниченных ресурсов; например, Бык едва ли может позволить себе послать своих представителей через половину Империи к Зайцу, хотя два клана не враждуют друг с другом.

Малые Клань работают на совершенно другом уровне, чем Великие Клань. Более трех четвертей на любом дворе Малого Клана состоит из членов этого клана, и эта доля часто может быть даже выше. Представители от других Малых Кланов присутствуют из, как правило, от двух до шести таких кланов. Если есть Великий Клан, с которым Малый Клан особенно близок, то будут присутствовать представители от этого Великого Клана, хотя такие люди редко имеют высокий ранг. Например, Журавль обычно имеет представителя при дворе Воробья, Малый Клан произошел от них.

Иерархия

При дворе Малого Клана правит Чемпион Малого Клана, или, в случае их отсутствия, его назначенный представитель. Хотя Чемпион может быть в отъезде для решения важных дел или даже принимать участие в Императорском Дворе, это бывает гораздо реже, чем у Великого Клана, и вообще практически никогда не бывает, чтобы и представитель Чемпиона был в отъезде, в конце концов у Малого Клана обычно немного другое по значимости место. Лицам, не входящим в клан, не уступают власть ни при каких обстоятельствах.

Что обсуждают при дворе?

Опять же, дворы Малых Кланов похожи на дворы, описанные ранее в плане того, что на них обсуждают, но сфера их обсуждения, как правило, гораздо более ограничена. Обычными темами среди Малых Кланов являются продвижение социальных, экономических, политических и, возможно, военных целей. Эти небольшие клань чувствуют вес своего невыгодного положения по отношению к Великим Клань, и часто сотрудничают просто потому, что хорошо понимают, как ничтожны их шансы.

Провинциальные дворы

Самые низко приоритетные дворы на земле - это провинциальные дворы, сфера влияния даймё провинции и правителей крупных городов. Они являются самыми низкоранговыми самураями, которым разрешается называть себя даймё, и их скромные дворы, как правило, проходят в частных

усадебных или незначительных крепостях, разбросанных по землям клана. В зависимости от провинции или города, может вообще не быть двора, связанного с ним. Например, провинция Хаяй в землях семьи Кицу не имеет самостоятельного двора, потому что в провинции расположен Замок Быстрого Меча, и даймё семьи Акого созывает свой двор там.

Ситуация такого рода довольно обычная, родовое имение каждой семьи, естественно, находится в одной из ее провинций или крупных городах, и правителю того или иного региона обычно отводятся менее важные задачи в то время как даймё семьи созывает свой двор.

Кто присутствует при дворе?

Посещаемость провинциальных дворов значительно варьируется от одной провинции к другой на основе политического климата, географии и бесчисленных других факторов.

Часто гостей приглашает сам правитель, и цель этих приглашений может быть чем-угодно от сложной политики до простого желания увидеть старых друзей снова. В зависимости от размера и влияния провинции или города, другие кланы могут направить своих представителей для соблюдения своих интересов; большой город Скорпиона Рёко Овари, например, имеет представителей почти от каждого клана, потому что является домом для ряда ценных владений, в том числе чрезвычайно прибыльной развлекательный район, известный как Остров Слез и поля, производящие для Империи лекарственный опиум, препарат жизненно полезно при лечении тяжело раненых самураев.

Иерархия

Вообще говоря, нижестоящие дворы управляются правителем или даймё. Если член той же семьи или клана присутствует и имеет более высокий ранг, то он может принять управление делами вместо своего подчиненного. Несмотря на это, правитель всё равно выступает, как хозяин, контролируя события и дискуссии, и предлагая развлечения и отвлечения, как и любая другая принимающая сторона. Конечно, обсуждаемые дела носят исключительно местный характер.

После правителя провинции идет его главный помощник, известный как каро. Этот человек, хотя технически не самого высокого статуса, говорит с авторитетом своего господина в делах двора, и, таким образом теоретически может иметь власть над более высокостатусными, чем он. Конечно же, такое поведение всегда является шатким, и такой самурай должен быть всегда осторожен, чтобы избежать оскорблений, что может плохо отразиться на правителе, его семье и его господине.

Кроме каро правителя, есть и другие видные деятели в иерархии двора, связанные с семьей или кланом, которые могут быть в состоянии взять на себя управление, если произойдет неожиданная ситуация. Лицами такого калибра могут быть высокоранговые офицеры в провинции, капитан дозора в замке или поместье, где проходит двор, супруга правителя, или старший ребенок. И не редко, когда даймё семьи имеет представителя на каждом дворе в его провинциях, хотя эти люди редко имеют существенную самостоятельную власть.

Что обсуждают при дворе?

Как уже упоминалось выше, всё обсуждаемое на уровне провинциального двора имеет малое реальное значение. Тем не менее, на этих судах, проводимых в крупных городах или в провинциях, через которые проходят значительные торговые маршруты, дела коммерции и торговли могут занимать значительное время и усилия. Региональные дворы в торговых городах, таких как Никэсакэ, Рёко Овари или Самуй Кадзэ Тоси, часто находятся в центре внимания торговых покровителей из многочисленных кланов и семей.

Позиции власти

В Империи вся политическая власть находится исключительно в руках Императора. И нет исключений из этого правила, в этом буквально проявляется мандат Небес в смертном мире. Однако, Император в праве (и часто сам того желает) разделить свою власть среди своих избранных вассалов, что облегчает бремя власти, не уменьшая его авторитет. Именно так самые могущественные и влиятельные лица в Империи получают свои мандаты.

Избранники Императора

Избранники Императора, вполне возможно, самые могущественные лица в Империи, за исключением самого Императора и, возможно, Чемпионов Великих Кланов. Как следует из названия, этих людей лично отбирает Император для выполнения очень специфических ролей в своей непосредственной администрации. Эти позиции дают невероятное социальное влияние и политическую власть, хотя по большей части они не имеют какой-либо существенной военной власти, за исключением Сёгуна Империи (когда он существует). Эти люди могут стоять на равных с Чемпионами Великих Кланов, хотя большинство обычно продолжают соблюдать свои клятвы верности своему Чемпиону.

Императорский Советник

Императорский Советник имеет такое влияние, которому другие члены Избранников Императора могут только позавидовать. Советник также является первейшим членом Избранников, которого назначают, когда новый Император восходит на трон, хотя более консервативные Императоры часто вместо этого предпочитают сохранить предыдущего Советника. Цель этой должности состоит в том, чтобы предоставлять персональные политические консультации Императору о происходящем на Императорском Дворе и других дворах, особенно у Чемпионов Клана. Советник должен быть всегда в курсе всего и знать актуальные события всей политической среды Империи. Для достижения этого каждый Советник быстро и эффективно создает сеть союзников во всех владениях всех кланов, и собирает регулярные отчеты обо всем интересном. Эта обязанность легче, чем можно было бы подумать, потому что почти неограниченное число самураев желает иметь Императорского Советника в союзниках.

Несмотря на высший профиль и большое политическое влияние, у офиса Императорского Советника обычно меньше ресурсов в непосредственном распоряжении, чем у других Избранников Императора (хотя Советник наслаждается экстравагантным личным имуществом и богатством). И у Советника нет подотчетных ему военных сил или силовых структур. На самом деле, они не являются необходимыми; Советник создает свои собственные ресурсы из активов своих союзников, как внутри двора, так и за его пределами.

Императорский Канцлер

Должность Императорского Канцлера похожа в некоторых отношениях на Императорского Советника. Оба глубоко связаны с Императорским Двором на ежедневной основе, и, хотя их обязанности различны, они достаточно похожи, что часто делает их соперниками. Это было так задумано, так как Императорские семьи обычно предпочитают, чтобы занимающие такие высокие должности не могли вмешиваться в их "чистое" служение Императору. И наоборот, когда Канцлеру и Советнику удается совместная работа, на политической арене Империи практически не существует какой-либо силы, которая могла бы даже сделать вызов им, не говоря уже об угрозе.

В обязанности Императорского Канцлера входит организация и надзор за событиями Императорского Двора. В теории это относительно простая обязанность, Канцлер просто устанавливает повестку дня, когда Император присутствует, или при отсутствии Императора сам курирует события двора. Однако, учитывая большое число посетителей на средней сессии Императорского Двора, и их влияние по всей Империи, чрезвычайно утомляет попытка составить график обсуждаемых дел, чтобы обеспечить относительно довольство всех сторон результатом.

Когда Императорский двор проводится в отсутствие Императора, власть Канцлера значительно возрастает, так как в сущности он ни перед кем не ответственен. В редких случаях, когда Император нет и трон остается не занятым, власть Канцлера при Императорском Дворе, по существу, ничем не ограничена. Единственные люди, которые могут представлять легитимную угрозу его власти в такой ситуации, занимают другие высокие должности в структуре власти Империи, например, даймё семьи Отомо или Аметистовый Чемпион.

Из-за характера должности и обязанностей, Канцлер является одним из немногих людей в целой Империи с практически неограниченным доступом к личности Императора. У Канцлера так много обязанностей, требующих личного внимания от трона, так что тесный контакт просто необходим. Конечно же, есть и ограничения, Канцлер всегда подчиняется прихоти самого Императора. Только Советник и Голос имеют более тесный уровень контакта, и в зависимости от характера взаимоотношений между Избранниками, даже это не может быть так.

Императорский Вестник

Должность Императорского Вестника говорят существует дольше, чем любая другая из Избранников Императора, дольше, чем даже Изумрудный Чемпион, старейший из Драгоценных Чемпионов. Название относится как к конкретной личности, Императорский Вестник, так и к его агентам Императорским вестникам. Целью обоих является распространение слова Императора к своему народу, неся новости, прокламации, законы и указы по всей Империи со всей поспешностью и срочностью. Эта позиция была создана в первые дни истории Империи, когда Хантэю нужно было распространить весть о победы Рокугана над Фу Ленгом. Война с Темным Братом обошлась дорого земле и ее людям, разрушения были по всюду. Первый Вестник, Мия, ввел обычай провести несколько дней в работе в каждой деревне, которую он посещал, помогая с ремонтом и восстановлением, прежде чем рассказать новости Империи. Это значительно поднимало настроение людей, и они приветствовали слово своего Императора. Шло время, другие присоединились к Вестнику, образовав зачатки семьи Мия. Их усилия по восстановлению стали известны как "Благословение Императора", позже "Благословение Мия" в честь семьи.

Уникальная среди Избранников, Императорский Вестник - наследственная должность. Как правило, ведомство возглавляет сам даймё семьи Мия. Конечно, Император в праве назначить кого-то

другого на эту должность, но это очень редко бывало в истории Империи; большую часть времени Император давал согласие на то, чтобы даймё Мия занимал должность. В дополнение к традиционным обязанностям даймё, Императорский Вестник служит в качестве личного вестника Императора и отвечает за контроль над многими меньшими вестниками, которые служат ему, традиционно все они из семьи Мия. Он также осуществляет надзор за исполнением Благословения Мия (смотри врезку). В даймё Императорской семьи, Императорский Вестник теоретически является одним из богатейших людей в Империи, хотя Мия - небольшая семья и стремится не показывать свое богатство. В основном они предпочитают направлять средства на Благословение Мия, а не жить в роскоши.

Личные конюшни Императорского Вестника полны лучшими лошадьми Империи, конкурируя с самыми роскошными конюшнями семей Утаку и Синдзё. Кроме того, у Императорского Вестника есть уникальным спинной стяг, главный символ ведомства в течение нескольких столетий. Это не подлинник, так как износ таких вещей является существенным, но даже так, это только созданный стяг, и хранится он гораздо дольше, чем те, которые были раньше. Стяг выполнен в стиле сасимоно, указывая ранг и статус Вестника, и украшен также личным гребнем Императора. Сасимоно также дополняется сложным хоро, или плетёный плащ, разработанный специально для Императорского Вестника.

Императорский Казначей

Должность Императорского Казначея является самой новой среди Избранников Императора, учреждена в начале правления династии Ивэко в XII веке. Ранее его области ответственности (расчет налога и его сбор) были обязанностью Изумрудного Чемпиона. Создание новой должности стало необходимым из-за часто беспорядочной политики Империи в налогообложении, взыскании и записях в течение предыдущих столетий. Деньги - это не то, чего самурай любит касаться, и поэтому большинство Изумрудных Чемпионов делали свою работу в этом направлении плохо. Этот вопрос никогда не обсуждался открыто и, конечно, не осуждался, потому что никто не ожидает от человека чести и воинский традиций опыта на пути коммерции. И наконец, династия Ивэко решила передать эти обязанности от Изумрудного Чемпиона и создать должность Императорского Казначея.

Как и следует ожидать, обязанность Императорского Казначея состоит в наблюдении за сбором налогов каждый год по всей Империи. Это невероятно сложная задача, так как потребности Императора осложняются потребностями отдельных Чемпионов Клана и правителей, так что почти в каждой провинции по всему Рокугану имеются различные средства расчета, сколько налогов должно быть собрано от физических лиц и поселений. После того, как Императорские налоги прибывают в столицу, Казначей отвечает за их хранение, инвентаризацию, а затем распределение другим Императорским ведомствам и кланам, если это необходимо. Задача действительно монументальная, значительно более сложная, чем обязанности любого другого Избранника, как любой Казначей с удовольствием подтверждает, к великому неудовольствию другой Избранников. Однако, другие Избранники остаются радушными с Казначеем, так как он более или менее отвечает за финансирование их ведомств.

Из-за огромной сложности обязанностей Казначее разрешается вербовать агентов. Технически они не являются магистратами или солдатами, но часто сопровождаются такими лицами в целях обеспечения их безопасности. Учитывая требовательный характер обязанностей Казначее, имеет смысл держать большое количество таких агентов, казалось бы, но так как для экономических дел мало кто среди самураев хорошо подходит, Казначей, вместо этого, располагает малым количеством оперативников, тщательно отобранных за опыт в торговле и расчетах. Это, к сожалению, способствует тому, что эти люди становятся несколько высокомерными, и, как правило, нежелательными

Благословение Мия

Деятельность первого Мия породила традицию, которой до сих пор придерживаются в современной семье Мия, и которая называется "Благословение Мия" (хотя некоторые традиционалисты по-прежнему называют ее по-старому "Благословение Императора").

От всех самураев Мия ожидают отдать часть своего богатства (по крайней мере, 15%) на Благословение. Каждый год, даймё Мия встречается со своими старшими советниками на 3 дня, анализируя состояние Империи и обсуждая, какие области, разоренные войной или стихийным бедствием, какие дороги и достопримечательности, разрушенные до руин, и какие города нуждаются в восстановлении и развитии. Они используют средства из Благословения для найма лучших мастеров и приобретения огромного количества продовольствия и расходных материалов, а затем направляют эту помощь в три района, которые, по их мнению, наиболее остро нуждаются в помощи.

Хотя Благословение Мия хорошо известно по всей Империи, сама семья никогда не обсуждает вне периода этих трех дней каждый год. Они не хотят похвал или внимания к их действиям, они смотрят на это исключительно как на свой долг и честь.

Сам Сун Тао не писал об этом, но в комментариях к его книге позже ученые рассказали, что незадолго до того, как он покинул Рокуган, ронин философ получил аудиенцию у Императора Хантэя Гэндзи, чтобы обсудить истинное правительство Империи. По большей части Император почтительно слушал, но когда Сун Тао выдвинул свою теорию Сёгуната, то Хантэй с возмущением ответил, что он не может согласиться.

"Мой отец возглавлял своих воинов лично, и присматривал за их вооружением, обеспечивал и обучал через своих ближайших сподвижников. Это наше право и наш долг, возглавлять при войне."

Они обсуждали это вопрос долго и каждый оставался при своем, и, наконец, Сун Тао посмотрел Императору в глаза и сказал: "Скажите мне, когда ваши вестники разбредаются по Империи, чтобы нести Благословение Императора, вы говорите каждому, куда идти и сколько времени там провести?"

Придворные, присутствующие в палате, ахнули от дерзости этого ронина, правые руки гвардейцев Сэппун дернулись и двинулись в сторону рукояток их клинков.

Но Император просто ответил на это, что нет, это задача Императорского Вестника. И Сун Тао продолжил: "И когда воришка предстанет перед судьей, и у судьи возникнет вопрос о применении вашего закона, будет ли он консультироваться лично с Вами?"

На что Император ответил, что у него, конечно же, не было бы времени для таких вещей.

"Очень хорошо, тогда," пришел к выводу Сун Тао. "Разве это не ваше право успокаивать ваших подданных при необходимости, и не ваша обязанность применять ваши законы, как вы считаете нужным? И все же Вы не имеете времени, чтобы управлять этим делами лично."

К удивлению всех присутствующих, Хантэй поклонился и признал мудрость в том, что сказал Сун Тао.

среди вассалов других Избранников.

Из-за тесной связи Казначей с неприятной концепцией торговли, эта должность чуть меньше уважаема другими Избранниками, по крайней мере со стороны. Однако, Казначей имеет такой полный контроль над изданием Императорских указов, касающихся налогообложения, так что никто не посмеет открыто смотреть на него свысока или ставить под вопрос его авторитет.

Сёгун Империи

Должность Сёгуна впервые предположил в легендарных сочинениях ронин тактик известный как Сун Тао (смотри главу 10: Война, об этой замечательной личности). Сун Тао утверждал, что бывают времена, когда Император не в состоянии защитить свою Империю, и когда возникают такие времена, специальный военный лидер должен иметь дело с такими обязанностями. Сун Тао назвал этого человека Сёгуном, хотя происхождение слова неизвестно. Многие нашли это предположение кощунственным, просто из-за предположения, что Император будет не в состоянии защитить Империю, что равносильно государственной измене. И так прошло много веков, пока первый Сёгун не был создан хитрым Императором династии Тотури, по неизвестным причинам. Некоторые считали, цель этого была в предотвращении того, чтобы титул Сёгуна был назначен независимым соперником на трон, возможно братом Императора. Другие считают, что должность была одобрена в качестве средства ограничения силы Изумрудного Чемпиона, один из всего лишь несколько людей в Империи, которые мог бы соперничать с властью Императора. Третьи считают, что это было всё же альтруистическое решение для обеспечения защиты Империи, несмотря ни на что. Независимо от цели решения, Сёгун Империи начал существование в качестве одного из Избранников Императора, и после этого выступал как гарант военной власти, одобренной троном.

Сёгун является уникальным среди Избранников Императора, потому что должность практически не имеет никакого отношения к Императорскому Двору. На самом деле, в связи с характером его способностей и обязанностей, Сёгун редко, если вообще появляется при дворе; большинство Сёгунов находили это вполне приемлемым, так как люди, выбранные для такой обязанности, очень редко имели интерес к политике. Вместо этого, Сёгун наиболее часто находился где-то в Империи или на территории недалеко от ее границ, обеспечивая безопасность земель Императора. Исполнение его обязанностей может иногда привести к конфликту с Чемпионами Клана или, чаще, с Изумрудным Чемпионом.

Основная сила авторитета Сёгуна принимает форму автономной военной организации под названием Сёгунат. Сёгун имеет полную свободу действий в составе и организации этой силы, и может вручную назначать офицеров из любого другого клана или войск, в том числе из Императорских Легионов. Это распространяется и на способность на самом деле призывать войска из Великих

Кланов, хотя Чемпионы Клана могут оспорить это, когда это происходит. Сёгун не может запрашивать конкретных лиц или подразделения по имени, так как кланы не обязаны передавать свои самые элитные войска. Сёгунат может сильно варьироваться по размеру, некоторые Сёгуны предпочитают маленькие элитные исключительно хорошо обученные войска, а другие предпочитают более крупные традиционно выстроенные военные организации.

В дополнение к Сёгунату, Сёгун имеет значительное влияние на Императорские Легионы. Это на самом деле страховка от чрезмерной власти Изумрудного Чемпиона и наоборот; две должности имеют власть над Легионами, и командиры Легионов обладают большой свободой в выборе того, чей авторитет сильнее, как у их командующего.

Голос Императора

Аналогичная в некоторых отношениях должность Императорскому Вестнику, Голос Императора возвышает одного человека до привилегии лично выступать за Императора в делах особой важности для Империи. Разница в том, что Императорский Вестник лишь сообщает указы, специально написанные для ушей масс, в то время как Голос Императора передает личную специфическую информацию. Возможно, Император не желает присутствовать при дворе в один день, и отправляет Голос говорить от его имени (а не Канцлера, что часто может привести к напряженности между двумя должностями).

Должность Голоса не назначалась большую часть истории Империи, многие Императоры не видели нужды в том, чтобы кто-то говорить за них. И наоборот, были Императоры или даже целые династии, отказывающиеся говорить прямо с любым из своих подданных, считая, что голос Императора, назначенного мандатом Небес, слишком чистый, чтобы его слышали смертные. Когда эта довольно эксцентричная, но теологически поддерживается позиция занята, Голос Императора говорит со всеми, кто имеет дело с самим Императором. Это делает Голос невероятно могущественным, но также лишает его всего, кроме крупниц времени на личную жизнь. Многие считают это небольшой ценой за то, чтобы быть самым близким доверенным лицом Императора.

Как и следовало ожидать, Голос Императора существенно превосходит потребность в богатстве. Голос очень часто находится в компании персоны Императора, и, таким образом не имеет никакой потребности в деньгах или других богатствах в любой форме. Каждое его желание и потребность учитывается, от щедрых личных палат в Императорском Дворце до самых непонятных вещей, стоит просто попросить. Хотя у этой должности нет большого штата, как у других Избранников и Драгоценных Чемпионов, ему всё же может потребоваться несколько десятков подручных, от личных слуг до ёдзимбо и писцов, для выполнения поручений и любой другой службы. У него также есть личная конюшня с лучшими лошадьми, выведенные из стад Утаку.

Драгоценные Чемпионы

Драгоценные Чемпионы - величайший пример социальной мобильности и меритократии в Рокугане, в противовес к жесткой социальной структуре. Подавляющее большинство населения Империи никогда не получит возможность подняться над обстоятельствами своего рождения, будь они рождены в самой низжайшей семье эта или наиболее почтительной семье касты букэ. Но иногда появляется возможность для своего рода вертикальной мобильности среди самураев; Драгоценные Чемпионаты - это серия турниров, предоставляющих такие возможности для всех, кто получил право в них участвовать. Большинство конкурсантов в различных Драгоценных Чемпионатах приходит из высокоранговых членов кугэ, но каждый клан проводит внутренние соревнования для определения того, кто может участвовать в турнирах, и завоевать место в таком конкурсе - это мечта любого члена букэ.

Из Драгоценный Чемпионов, только Изумрудный и Нефритовый Чемпионы действительно находятся на том же уровне, что и Избранники Императора. Остальные, хотя и получают значительное, но специфическое влияние, по-прежнему несколько ограничены в своей власти. Это, конечно, так и было задумано.

Изумрудный Чемпион

Многие считают, что Изумрудный Чемпион - самая престижный и могущественный человек в Империи, за исключением самого Императора, и, конечно, существуют исторические прецеденты в поддержку такого заявления. Эта должность является древнейшей из Драгоценных Чемпионов, возникнув в первые дни Империи. Какита первым занимал эту должность, хотя она и не была известна под таким названием в эти первые дни Империи.

Изумрудный Чемпион - личный чемпион Императора, ответственный за защиту его чести, когда происходит немыслимое и самурай проявляет неуважение к трону. В зависимости от нрава конкретного Императора, может быть так, что занимающий эту должность никогда не предпримет таких действий, или станет одним из тех, кто будет убивать любого, вызвавшего гнев Императора каким-либо путем. Несколько столетий после учреждения должности обязанности, связанные с ней, были

формально определены быть ёдзимбо Императора и гарантом исполнения законов Императора, что было в центре внимания должности. Большую часть истории Империи также была обязанность по расчету и сбору Императорских налогов.

Ресурсы, находящиеся под управлением Изумрудного Чемпиона, значительны. В дополнение к огромной политической и общественной власти под его управлением, существует личное имение, являющееся одним из самых богатых во всей Империи. Чемпион также управляет огромной организацией магистратов, именуемых Изумрудные Магистраты или иногда Императорские Магистраты. Они уполномочены действовать для исполнения Императорского закона, независимо от клановых границ, и большую часть истории Рокугана они также рассчитывали и собирали налоги. Из-за своего беспрепятственного передвижения и возможности переопределять юрисдикцию клановых магистратов, Изумрудные Магистраты - наиболее авторитетный и универсальный ресурс, доступный Изумрудному Чемпиону, в зависимости от индивидуальных предпочтений Чемпиона, они могут быть мощной силой добра, обширной сетью по сбору информации или опасной разрушительной организацией.

Военная мощь Изумрудного Чемпиона зависит от эпохи и личности. До династии Тотури, Императорские Легионы обычно отвечали только перед Изумрудным Чемпионом, что давало ему значительное военное влияние. На протяжении веков Императорские Легионы значительно менялись числом и размером; во время правления Императора Тотури I они окончательно стандартизировались, были сформированы 10 крупных автономных армий. Однако, последующее появление Сёгуна запутало ситуацию еще раз, поскольку командиры легионов самостоятельно могли выбирать кому подчиняться, Изумрудному Чемпиону или Сёгуну. Это довольно эффективно предотвращает ситуацию, в которой одна должность совершенно затмевает другую с точки зрения военной мощи, хотя, возможно так и было задумано Императорскими семьями.

На более персональном уровне Изумрудный Чемпион имеет доступ к могущественным вещам предков, которые служат символом ведомства. Многие из них были сделаны первым Чемпионом, Какита, или его ближайшими преемниками, и, таким образом, они были созданы в течение I века истории Рокугана. После многих лет служения в руках благочестивых законопослушных чемпионов слова Императора, духи этих вещей пробудились, и теперь они дают мощные способности любому Изумрудному Чемпиону, владеющего ими.

Несмотря на отсутствие мистических качеств, Изумрудная Печать является могущественным символом ведомства. Это означает, что ее обладатель является законным Изумрудным Чемпионом, и поэтому имеет право на соответствующее почтение от всех остальных, кроме Императора. Никто, кроме Императора и Изумрудного Чемпиона, не может брать этот символ, за исключением редких случаев, когда необходимо отвести и передать его новому владельцу. Брать Печать, или даже касаться ее без разрешения, является преступлением и карается смертью.

Предполагается, что Изумрудный Чемпион - воин, и с приходом в ведомство получает оружие и доспехи. Одна из старейших и наиболее уважаемых катан в Империи, Клинок Изумрудного Чемпиона далеко не церемониальное оружие, в действительности, это мощный нэмуранай (пробужденный магический артефакт), который говорят карает тех, кто без чести.

Изготовленные в то же время, что и Клинок Чемпиона, Изумрудные Доспехи прошли буквально через сотни сражений на протяжении своего существования и оставались нетронутыми каждый раз. Конечно, их ремонтировали несколько раз в течение долгого времени, но лишь в редких случаях. Говорят, что Доспехи опираются на честь своего носителя, чтобы защитить его, так же, как и клинок, чтобы наказать виновных.

Нефритовый Чемпион

В теории магический аналог воинственного Изумрудного Чемпиона, Нефритовый Чемпион на практике должность со сложной и противоречивой историей. Учреждение ведомства Нефритового Чемпиона состоялась сравнительно рано в истории Империи, вероятно вскоре после учреждения Изумрудного Чемпионата, хотя записи об этом неточные. Тем не менее, утверждают, что Совет Элементальных Мастеров Феникса воспринял существование должности оскорблением их превосходства во всех мистических делах, и неустанно работал, чтобы использовать политическое влияние против ведомства. Казалось, что они добились успеха, и должность Нефритового Чемпиона была забыта на несколько веков; в конце концов, записи относительно нее были снова найдены в Императорском Городе и должность восстановили.

Нефритовый Чемпионат заполнен одними из наиболее мощных и умных сюгэндзя в Империи, по крайней мере, в теории. Чемпиона выбирают на всестороннем турнире, в котором определяют способности каждого участника в любом количестве научных и общественных навыков, завершается всё соревнованием в тарю-дзай, эквивалент иайдзюцу для сюгэндзя. Победитель принимает мантию Нефритового Чемпиона, и как его Изумрудный аналог, на всю жизнь. Нефритовый Чемпион в некотором отношении более специализированная версия Изумрудного Чемпиона, ему специально поручено исполнение все Императорских законов, относящихся к использованию магии в любой

форме. Очевидное перекрытие между двумя должностями, ни один уважающий себя Изумрудный Магистрат не пропустит преступление, столь же богохульное, как практика магии крови, например. Однако, когда это возможно, члены Изумрудной организации полагаются на Нефритовую в таких вещах, если это не вызывает существенное соперничество между двумя Чемпионами, к сожалению, ситуация возникала более чем один раз на протяжении истории Империи.

Доступные Нефритовому Чемпиону ресурсы в целом сопоставимы с ресурсами Изумрудного Чемпиона, но длинный период бездействия этой должности воспрепятствовал накоплению политической власти до той же степени. Личные поместья и денежные ресурсы достаточно значительны, так что Чемпиону никогда не приходится беспокоиться о таких вещах. С точки зрения агентурной сети Нефритовый Чемпион имеет право выбирать Нефритовых Магистратов, и имеет одно военное подразделение, Нефритовый Легион, который находится исключительно под его управлением.

Наиболее значимые предметы ведомства, которые сопровождают должность, являются Нефритовая Печать и Мантия Нефритового Чемпиона. Нефритовая Печать - уникальный предмет, который Чемпион использует, чтобы подписывать все официальные документы, в том числе те, которые предоставляют носителю статус Нефритового Магистрата или Нефритового Легионера. Печать редко выносят из личного имени Чемпиона, и часто используется в его отсутствие доверенным подчиненным, надзирающим за обычными бюрократическими обязательствами, которые приходят с этой должностью.

Мантия Нефритового Чемпиона - артефакт, созданный по приказу Императора, когда ведомство было восстановлено. Ее сделали лучшие мастера из клана Феникса, возможно, в наказание за роль клана в дискредитации должности много лет назад. Мантия служит знаком Чемпионов ведомства, когда он путешествует, так что Нефритовую Печать можно оставить в целости и сохранности в имении. Она предназначена для ношения поверх кимоно, и говорят, что значительно усиливает естественную способность сюгэндзя к разговору с ками. Молитвы, произнесенные при одетой мантии, как правило, имеют больший эффект и могут призывать ками чаще, чем обычно.

Аметистовый Чемпион

Аметистовые Чемпионы самые разнообразные и уникальные, и, конечно, самые странные в истории любой из Драгоценных Чемпионов. История этой должности несколько расплывчата и записи, которые велись Императорскими семьями, были потеряны в какой-то момент, вероятно, во время одного из нападений, предпринимаемых против двух Императорских столиц. Известно лишь то, что должность была создана в качестве средства защиты артефакта гайдзинов, объект загадочного происхождения, называемый Корона Аметистового Чемпиона. Уникальные мистические свойства короны приносили огромные богатства тем, кто обладал ее, но только до тех пор, пока корона была в целости и сохранности. Другой стороной странной магии гайдзинов, что наполняла артефакт, было то, что ее практически невозможно удержать, так что каждый Чемпион после длительного периода безудержного процветания страдал от последующего неизбежного разорения. Корону давно припрятали Императорские семьи, чтобы не продолжать утомлять лучших самураев Империи ее ужасным проклятием. Много лет спустя благословение короны (и проклятие) вышло на первый план снова, и Императорские семьи восстановили должность Аметистового Чемпиона, это лучше, чем иметь угрозу собственному благополучию. К счастью для Империи, особенно мощный и мудрый Феникс по имени Исава Савао наконец обнаружили средство, чтобы положить конец проклятию навсегда и уничтожить корону, после чего он отказался от этой должности.

С разрушением короны, должность Аметистового Чемпиона стала связана с долгом придворного, третий из основных аспектов обязанности самурая перед кланом и Империей (другие аспекты: буси и сюгэндзя). На должность избирали вышестоящие члены Императорских семей на основе ряда критериев. Вообще говоря, Императорские семьи искали те же качества, что ценили в предыдущем воплощении Чемпионата, который включал как познания клинка, так и дар речи, в частности, ораторское искусство и поэзия, а также в целом благородный характер.

После своего назначения, Аметистовый Чемпион обязан представлять интересы Императора и

Хроники Империи:

Развитие Драгоценных Чемпионов

В 1171 году, второй год правления новой династии Ивэко, Императрица провозгласила, что Драгоценные Чемпионаты отныне будут проводиться ежегодно для того, чтобы дать большему числу самураев возможность принять участие. Тем не менее, каждый победитель в конкурсе не обязательно заменяет действующего обладателя должности. Вместо этого, действующий Чемпион приглашает победителя в свою организацию, например, Изумрудный Чемпион приглашает победителя каждого года в ряды Изумрудных Магистратов. Однако, если одна из должностей Чемпионов станет вакантной, запланированный ежегодный турнир возьмет на себя традиционную роль избрания нового Чемпиона.

Развитие Изумрудного Чемпиона в должность правоохранителей можно с уверенностью сказать, произошло из истории двух людей: Додзи Хацуо и Соси Сайбанкан.

Додзи Хацуо был Чемпионом Клана Журавля своего поколения, а также личным чемпионом Императора. В то время, должность еще не была известна, как Изумрудный Чемпион, лишь считалась главным личным защитником Хантэя. Хацуо был очень недоволен несостоятельностью, с которой законы Императора продвигались. В некоторых провинциях, власти считали себя чуть большим, чем мелкие диктаторы, интерпретируя закон согласно своей прихоти. В других процветала преступность, так те, кто были в ответе за исполнения закона, боялись действовать по собственной инициативе, чтобы не проявить неуважение к волеизъявлению Императора. Хацуо считал такую ситуацию абсолютно неприемлемой, и главными среди его неодобрения были авторитарные фигуры, называемые судьи.

Судьи были учреждены в крупных городах и столицах провинций, чтобы судить тех, кто был пойман за грубым нарушением закона. Многие из них были коррумпированы, а другие просто некомпетентны. В своем стремлении найти лучший путь, Хацуо обнаружили родственную душу, занимающего должность судьи в городе Скорпиона, известный как Рёко Овари Тоси, Соси Сайбанкан.

Соси Сайбанкан был одним из самых известных судей в Империи. Он был честным и справедливым, уважаем всеми благородными самураями, кто сталкивался с ним. Однако, более необычно было то, что Сайбанкана любил простой народ его города. Во время своего суда, хитрый Скорпион часто рассказывал красочные истории о своем любимом дяде Сотёку. В этих историях неизменно была моральная составляющая, которую дядя якобы привил Сайбанкану в юности, или трудности, с которыми Сотёку сталкивался, когда не придерживался определенной добродетели. Конечно же, эти истории были полностью выдуманы, но им удавалось лихо захватывать внимание всех, кто слышал их.

Сайбанкан просто делал акцент на добродетели, не говоря уже о его неподкупности, чем и заслужил уважение Хацуо. Вместе, Хацуо и Сайбанкан, создали систему магистратов, которая существует в Рокугане до сих пор. Некоторые семьи, кланы и провинции создавали аналогичное и раньше, но из-за сотрудничества Хацуо и Сайбанкана она стала широко распространенной и стандартизированной. Они создали ряд перекрывающихся полей юрисдикции для обеспечения того, чтобы не было никогда только одно представление авторитета Императора в любом месте. Провинциальные и клановые магистраты присматривали бы за своими регионами, в то время как новые кадровые структуры Императорских Магистратов следили бы за исполнением законов по Империи в целом, отвечая непосредственно перед Изумрудным Чемпионом, имя, присвоенное должности Хацуо. Эти Изумрудные Магистраты стали бы высшим органом по исполнению законов Императора, ответственные за обеспечение того, что вопиющие нарушения закона и этикета не оставались безнаказанными.

Более подробную информацию по детищу Сайбанкана и Хацуо можно найти в главе Закон.

Императорского Двора по всей земле, в том числе и самых далеких от самого двора. Из-за характера должности, Чемпиона хорошо принимают при каждом дворе по всей Империи, независимо от местоположения, и часть его обязанностей, связанных с должностью, требует, чтобы Чемпион совершал по несколько поездок каждый год в целях распространения внимания Императора в отдаленные дворы. Как и в других ведомствах, Аметистовый Чемпион содержит штат сотрудников, многие из которых посещают особенно удаленные или неважные дворы, так что Чемпиону не нужно делать всё лично. Эти люди имеют такой же авторитет, как Изумрудные Магистраты, и, как правило, считаются почетными гостями при дворах Малых Кланов или дворах, проводимых в ничейных землях.

Бирюзовый Чемпион

Учрежден века спустя после других Драгоценных Чемпионов, Бирюзовый Чемпион - человек, назначенный олицетворять самые сложные и культурные аспекты самурайской касты. Короче говоря, Бирюзовый Чемпион - самый возвышенный и одаренный человек искусства среди самураев Рокугана. По видимости должность была создана для того, чтобы служить в качестве напоминания Великим Кланам, что жизнь больше, чем война, и зажечь огонь творчества в душах всех самураев. Чемпиона выбирают с помощью большого состязания между мастерами всех видов, конечного победителя определяет жюри из Императорских семей. Победитель получает должность Бирюзового Чемпиона, и в большинстве случаев определяет особую вид искусства, который и будет в моде в наступающем году. Победа каллиграфа вызовет ажиотаж в каллиграфии в Империи, в то время как поэт создаст аналогичный результат для поэзии.

Бирюзовый Чемпион имеет относительно небольшую силу, даваемую с должностью, по сравнению с другими Чемпионами (Изумрудный, Нефритовый или Аметистовый). Должность дает в награду проживание в частном поместье в Императорском Городе. Поместье прекрасно обставлено и имеет средства для постижения практически любого творчества, что можно себе представить. Точно так же не является проблемой патронаж, так как Императорские семьи обеспечивают Чемпиона всем, когда дело доходит до его искусства. У Чемпиона нет магистратов или аналогичных ресурсов, но доступен подходящий персонал. Слуги, ассистенты и подмастерья, и при поездках по Империи им предоставляют ёдзимбо и других необходимых лиц.

Рубиновый Чемпион

Рубиновый Чемпион - должность, которую занимает благородный и престижный сэнсэй. У каждого самурая есть почитаемый им сэнсэй, так что назначение на должность считается огромной честью, даже если при этом нет политического и социального влияния, обычно связанных с Изумрудным и Нефритовым Чемпионами. Подобно Аметистовому Чемпионату, Рубиновый Чемпионат не имеют фиксированных способов для определения победителя. Во многих случаях на протяжении всей истории на должность просто назначал Изумрудный Чемпион. Причина этого заключалась в том, что Рубиновый Чемпион - это мастер-сэнсэй Изумрудных Магистратов и Императорских Легионов, на которыми и стоит Изумрудный Чемпион (по крайней мере до учреждения Сёгуна Империи). Отношения между двумя должностями чрезвычайно близки, и Рубиновый Чемпион теоретически отвечает только перед Изумрудным Чемпионом, больше никого не вовлекая для выполнения своих обязанностей.

Несмотря на несколько более низкий профиль и большую изоляцию от ежедневных дел Империи, должность Рубинового Чемпиона имеет огромное значение. Чемпион несет ответственность лично за выбор режима тренировок и учителей, которые будут обучать тысячи буси, служащих Империи самыми различными способами. У Чемпиона в качестве части его владений имеется примерно дюжина очень хорошо-оборудованных додзё во многих Императорских поместьях, крупнейшее из которых примыкает к личному поместью Изумрудного Чемпиона около Отосан Ути. Там же находится небольшой, но респектабельный частный дом для самого Рубинового Чемпиона.

Топазовый Чемпион

Топазовый Чемпион, несомненно, наименее влиятельный из Драгоценных Чемпионов, и с самой короткой продолжительностью службы. Когда как на других должностях находятся по крайней мере несколько лет, и во многих случаях пожизненно, Топазовый Чемпионат всегда был ежегодным событием. Каждый год Великие Кланы имеют возможность отправить несколько своих лучших молодых самураев, как правило, не более двух или трех на клан (плюс небольшое число от Императорских семей и Малых Кланов), в город Цума в землях Журавля. Там, где проходит наиболее престижная церемония гэмпуку во всей Империи, проводится великое соревнование на протяжении нескольких дней. Участников испытывают в самых разнообразных навыках, и каждое успешное состязание дает баллы участникам. Получившие достаточно баллов могут участвовать в кульминационном турнире иайдзюцу, победитель которого объявляется Топазовым Чемпионом на год. Должность сопровождается многочисленными материальными вознаграждениями, наиболее значимыми из которых являются изысканные доспехи, созданные Императорскими кузнецами. Топазовые Доспехи - самый непосредственный знак власти, связанный с должностью, но обычно Топазовому Чемпиону предлагают ряд различных престижных должностей, как часть приза. Наиболее часто предлагают стать в качестве Изумрудного Магистрата. Большое количество Чемпионов принимает это назначение, и существует очень маленькое и элитное подразделение в Изумрудных Магистратах, известное как Топазовые Магистраты, состоящее исключительно из бывших Топазовых Чемпионов. Оно обычно насчитывает не более чем десять или двенадцать человек в любой момент времени.

Связанные Должности

Из-за природы и степени власти у Драгоценных Чемпионов, они стремятся создать иерархию, где другие возвышаются исключительно из-за их ассоциации с самими Чемпионами. Большинство из них входит в организации отдельных Чемпионов, но некоторые существуют вне этой структуры власти и имеют свои собственные способности и обязательства. А некоторые, конечно, лишь вдохновлены их более уравнительными коллегами, имея в действительности свой собственной довольно зловещий круг обязанностей.

Драгоценный Кузнец - должность, изначально учреждена во время династии Ивэко, и предназначена поддерживать Драгоценных Чемпионов. Это назначаемая должность, хотя вероятность того, что она может в конечном итоге перейти в конкурс достаточно высока. Цель должности - создание вещей превосходного качества для Чемпионов и их подчиненных. Конечно же, большин-

ство Чемпионов уже имеют значительные ресурсы и предметы в своем распоряжении, вещи, которые были унаследованы через века традиции и использования.

Во время эпохи, в которой клан Паука был активен, был Обсидиановый Чемпион - зловещий ответ псевдо-клана Изумрудному Чемпиону. Очевидно, что Обсидиановый Чемпион следит за исполнением не законов Империи, а мандатов, приказов и капризов Темного Лорда Земли Теней. Это делает должность странным сочетанием ёдзимбо, чемпиона, генерала и убийцы, учитывая часто неустойчивый и неприятный менталитет руководства клана Паука. Как и многие из Драгоценных Чемпионатов, Обсидиановый проводится ежегодно, и действующий Чемпион должен защищать свою должность против всех желающих ее занять. Эти страшные события наполнены абсолютной жестокостью и беспощадностью, но не всегда смертельны, так как Паук не хотел бы потерять своих лучших воинов одновременно.

Если Обсидиановый Чемпион - это темное зеркало Изумрудного Чемпиона, то Ониксовый Чемпион - зловещий вариант Нефритового Чемпиона. Ониксовый Чемпион имеет меньше обязанностей, чем Обсидиановый Чемпион, и просто ожидается, что он будет персональным сюгэндзя Темного Лорда Земли Теней. Конечно, часто случается, что Темный Лорд сам является мощным махо-цукай, так это что-то избыточное. По большей части, Ониксовый Чемпион тратит свое время на уничтожение слабых в рядах клана Паука и на подстрекательство к ереси и богохульству среди граждан Империи.

Жизнь придворного

Жизнь придворного в Изумрудной Империи может быть значительно сложнее, чем у буси или сюгэндзя, чьи роли для своих кланов просты и прямы. С другой стороны, придворный регулярно занимается вопросами большой важности. Дипломаты говорят от имени своих кланов и имеют вес и авторитет своего клана за собой. Незначительный даймё, оскорбивший или игнорирующий придворного без законной причины, вполне может быть принужден совершить сэппуку. Это не означает, что придворные всегда могут добиться того, что хотят, это очевидно, особенно при работе с чиновниками из враждебных кланов, но они могут проявить политическое давление, о котором простые буси и сюгэндзя не могут мечтать. Наоборот, из-за того, что политика в Рокугане интегрирована так глубоко в культуру, группе самураев без сопровождающего придворного не может даже быть разрешен доступ к даймё или другой важной фигуре.

Кланы доверяют придворным вести деликатные ситуации, расследовать проступки и взыскивать за бесчестие. Даже без конкретной миссии, придворные могут призвать доверие своего клана, чтобы дать своему слову большой вес при дворе. У незначительных даймё или провинциальных чиновников могут возникнуть трудности с удержанием на должности, если могущественный влиятельный придворный выступит против них перед их господином, особенно если обвинения придворного правдивы. В конце концов, Рокуган - это общество, опирающееся на цивилизованные дискуссии и придворные процессы для поддержания своей системы и не выхода войн из-под контроля. В такой среде, слово придворного может быть оружием, столь же разрушительным, как и меч любого буси.

Искусство оскорбления

Ключ к выживанию при дворе, буквально и фигурально, это остроумие. Оскорбить кого-то без остроумия - показать свою шею врагу и вручить ему меч, чтобы отрубить голову. Однако, если правильно и эффектно оскорбить, то это будет не только чрезвычайно эффективно, но может также сделать публичное лицо врага чем-то вроде дурака или слабака. Все опытные придворные практикуются в искусстве эффективного оскорбления. Успешный оскорбление - это такое, на которое оппонент не сможет даже отвечать, и опытные придворные соблюдают ряд основных принципов для гарантии того, что оскорбление всегда будет по-настоящему эффективным.

Не выходите за рамки личности. Эффективное оскорбление должно быть направлено только на цель, не против его семьи, клана или любой другой фигуры или учреждения, от имени которого он может оскорбиться.

Будьте правдивы. Эффективное оскорбление должно быть основано на реальной информации, а не на досужих домыслах или клевете. Если за оскорблением ничего еще нет, опытный придворный будет ждать, вместо того, чтобы говорить очевидную ложь. И наоборот, очевидные бреши нельзя игнорировать; если кто-то известен как жадный, оскорбляйте его этим, вместо того, чтобы называть его уродливым.

Будьте забавны. По-настоящему эффективное оскорбление - это то, которое вызывает улыбку и смех у всех, кто его слышал. Оскорбление без забавной составляющей выглядит как мелочная попытка унижить личность врага. И наоборот, забавное оскорбление не только очарует двор, оно может удержать их от того, чтобы выслушать то, что оскорбленный скажет в ответ.

Не обращайтесь к вашему врагу. Обращаться непосредственно к объекту оскорбления, дает

ему шанс ответить, что может позволить ему контратаку. Вместо этого, мудрый придворный обращается к кому-то еще, достаточно громко, чтобы цель подслушала, предпочтительно, к кому-то более высокого статуса, так что, если враг прервет вас, этим самым он может нанести оскорбление вышестоящему.

Цитируйте мудрецов. По-настоящему эффективный практик оскорблений никогда не будет ссылаться на свои собственные слова, или даже на слова другого современника, вместо этого он процитирует знаменитую книгу или философа. Оскорбление от Синсэя является более разрушительным, чем что-то, что может составить простой самурай. Кроме того, цитирование мудреца заставит оскорбленного то же ответить цитатой, если он хочет эффективно ответить.

Искажите обращения. Всё в Рокугане имеет надлежащий ранг и соответствующую форму обращения. Исказив или неправильно заявив эти обращения, например, обратившись к вышестоящему самураю с "-сан" или к женщине, как "-тян", очень грубое, но эффективное оскорбление. Эта форма оскорбления особенно благоприятствует тем, кто пытается спровоцировать кого-то на вызов.

Будьте готовы к последствиям. Рокуган - это сообщество воинов, в котором репутация и лицо очень важны. Если перегнуть слишком далеко с насмешками и оскорблениями, то часто можно нарваться на дуэль. Естественно, некоторые придворные ожидают этого, имея при себе опытного дуэлянта и используя оскорбления, в сущности, как форму косвенного убийства. Скорпион особенно эффективны в этом маневре, хотя другие кланы не брезгают также его применить при случае.

Дворы Империи: Что ожидать и как действовать

Часть проблемы принятия карьеры дипломата в Рокугане состоит в том, что опыт участия при дворе может значительно варьироваться в зависимости от принимающей стороны. У каждого клана двор со своим собственным особым стилем, и приглашенные должны быть готовы к этим особенностям. На самом деле, даже на уровне клана отдельные семьи и провинции могут иметь совершенно разные обычаи и ожидания от дворов, проводимых у них. Но такие различия лучше всего изучены на уровне клана, где темы обсуждений обширны и большинство обычно применимы ко дворам ниже.

Клан Краба

Описать двор любого правителя Краба, как аскетичный, было бы значительным преуменьшением. Краб не любит дворы, и если бы была возможность, скорее всего отказался бы от их проведения совсем, но они понимают, что такие вещи к сожалению необходимы. Сыновья Хиды не принимают каких-либо мер, чтобы их гости чувствовали себя комфортно или даже желанно, предпочитая вместо этого, чтобы их гости испытали на себе суровый и неумолимый образ жизни, который Краб должен нести в своем извечном долге по защите Империи от Земли Теней. Некоторые дворы Краба даже приветствуют своих гостей с советами о том, как покончить с собой в случае успешной атаки Земли Теней.

Из семей Краба, только Хида, Кайу и Ясуки проводят дворы с какой-либо реальной частотой. Куни и Хирума не имеют никакого интереса к таким вещам; Торитака, после своего присоединения к Крабу, не хватает необходимого политического влияния.

Как правители Краба, Хида проводят самые высокоранговые и наиболее посещаемые дворы Краба. Тем не менее, назначение в Кюдэн Хида или один из меньших дворов считается чрезвычайно неприятной обязанностью для придворных практически всех других кланов. Хида - жестоки, грубы и полностью неприятны к своим гостям практически в каждом отношении, показывая лишь символические попытки гостеприимства или сердечности. Они напоминают своим гостям на каждом шагу, что их безопасность обеспечивается смертью самураев Краба практически каждый день, и, кажется, ждут своего рода компенсации. Только те гости, которые относятся к своим хозяевам с абсолютным уважением и почтением, часто выказывая благодарность за чудовищность и сложность их долга, кажется, получают уважение взамен. Частые проявления воинской доблести Краба на протяжении всех их дворов предоставляет еще одну возможность для гостей заслужить уважение хозяев, хотя доблесть воинов Краба делает это трудной задачей.

Гости Кайу и Ясуки испытывают меньше сложностей в исполнении своих обязанностей. Кайу несколько безразличны к дворам, и проводят его только, если это касается долга. Они, как правило, приглашают единомышленников: инженеров, архитекторов, магистратов и более практически мыслящих ремесленников Империи. Дворы Кайу - это возможность для свободного обмена идеями по всем вопросам, касающихся строительства и ремесла. Гости, пришедшие с открытым разумом и желанием обсудить такие темы, приветствуются Кайу в любое время.

Ясуки, с другой стороны, гораздо более заинтересованы в вопросах торговли и традиционных дипломатических спорах, происходящих при дворе. Они - манипуляторы, и гостям также советуют быть начеку. Тем не менее, Ясуки признают, что наибольшей прибыли можно достичь путем принятия рисков, и они не только уважают тех, кто готов принять такую философию, но и могут быть преодолены теми, кто готов играть в ту же игру с хозяевами.

Клан Журавля

Двор правителя Журавля является квинтэссенцией двора Рокугана практически во всем. Леди Додзи, основатель Журавля, создала культуру и обычаи, которых придерживаются и сегодня при дворе, и Журавль сделал это свои долгом следить за тем, чтобы вклад их Ками никогда не забыли. Следуя этому, они провели больше дворов, чем любой другой клан, и они стремятся пригласить также и больше гостей. Не только это, но и редко можно найти двор у Чемпиона или даймё семьи другого клана, на котором нет по крайней мере одного представителя Журавля, даже среди не-больших дворов, созываемых Малыми Кланами. Истинная сила Журавля, гораздо больше их военной или духовной мощи, исходит из их могущественного политического присутствия, и они не хотят рисковать потерей этого преимущества даже в наименее значимых дворах в Империи.

Додзи и Какита наиболее возможные для приема двора Журавля, так как обе семьи имеют опыт более тысячи лет сложной политической системы Империи. Как принимающая сторона, семьи пойдут на любые расходы, чтобы их гости чувствовали себя желанными. Хотя традиционно и ожидаемо, что прибывающие гости предлагают подарки хозяевам, не редкость, когда правители Журавля также сами предлагают персонализированные подарки каждому из своих гостей, а покои, предоставляемые даже наименее важнейшим гостям, красивы и удобны, лучше тех, которые можно найти у большинства гостей. Даже когда гости впервые присутствуют, к ним относятся к своей семье. Это служит тому, чтобы подтолкнуть их к легкости и снизить их бдительность, делая их более пригодными целями для всяких политических изысканий, которых Журавль надеется достичь через них.

В отличие от других семейных или клановых дворов, где предоставляемые развлечения отражают вкусы хозяина, Журавль обеспечивает разнообразие развлечений для того, чтобы все их гости смогли найти что-то интересное, будь то дуэльный турнир, место для игры в го с различными гостями в течение всего сезона, или обычные предпочтения клана к искусству во всех формах: поэзия, пьесы, выставки живописи, скульптуры и икебаны.

Журавль не будет предпринимать того, что подвергнет риску их репутацию, как безупречных хозяев, так что гости полны искушения расслабиться и чувствовать себя в своей тарелке. Однако, это обманчиво, в Империи нет более опытных ораторов или спорщиков, чем Журавль, и войти в их дом без подготовки к беспощадному нападению доброты и гостеприимства, означает поставить себя под неизбежный провал.

Клан Дракона

Дворы, проводимые кланом Дракона, во многом такие же странные и загадочные, как и сам клан. Более одного драматурга на протяжении веков сделали наблюдение, что дворы Дракона являются единственными дворами в Империи, созываемые без ощущения какой-либо цели. Конечно, даже самый эзотерический правитель Дракона признает, что он должен удовлетворять потребности своего народа и выполнять долг перед своим Чемпионом, так что обычный двор Дракона содержит типичный набор присутствующих: дипломаты, союзники и враги. Кроме того, на двор Дракона стремятся пригласить любого самурая, к которому проявил интерес господин. Это означает, что многие магистраты, герои, ученые или известные личности могут получить неожиданное приглашение на видный двор Дракона. Мешанина самураев на этих событиях достаточно разнообразна и склонна к неожиданным взаимодействиям.

Большинство видных дворов Дракона созывают Мирумото или Кицуки. Тамори, и когда-то Агася, как правило, избегают крупных социальных событий, настолько, сколько их обязанности позволяют, и упоминание, что Тогаси созывает двор (если не по личному распоряжению Чемпиона Клана) является явно абсурдным, монахи-самураи из татуированного ордена имеют тенденцию отвергать всю придворную деятельность, как легкомысленную и не продуктивную. Число дворов, проводимых в Высоком Доме Света в истории Империи, можно пересчитать по пальцам одной руки.

Мирумото, несомненно, наиболее традиционная семья Дракона, и их дворы больше напоминают проводимые в других местах Империи, чем проводимые у их братьев. Однако, дворцы Мирумото весьма минималистичны, и гости не должны ожидать удобств, как при дворах Журавля, Феникса или Богомола. С физической точки зрения дворы Мирумото ближе к проводимым у Краба или Льва, хотя Дракон гораздо более вежлив и уважителен к своим гостям, чем любой из этих кланов.

Большинство дворов клана следуют четкой повестке дня, включающей потребности гостей как можно больше, но Дракон предпочитают более свободной формы окружения, в которой участники, в частности гости, определяют повестку дня на любой день. Мирумото считают спонтанную организацию развлечений или энергичных дискуссий показателем комфорта гостей и поиском собственного пути, которому они, конечно, хотят способствовать насколько это возможно.

Хотя семья Кицуки обычно более социально-адаптирована, чем Мирумото, их уникальная философия и практики обычно делают дворы Кицуки даже менее традиционными, чем у их собратьев. Конечно же, Кицуки придерживаются соответствующего этикета, но они, кажется, делают это более по привычке, чем из особого стремления к традициям. От гостей Кицуки мало чего ожидают, только их присутствие, это всё, что Кицуки требуют.

Оказавшиеся при дворе Кицуки подвергаются, пожалуй, наиболее пристальному исследованию в Империи, хозяева анализируют их каждое движение и слово в попытке предугадать все их намерения и повестки дня. Излишне говорить, что кланы со скрытной природой (например, Скорпион) отправляют в земли Кицуки только своих самых непостижимых представителей.

Клан Льва

Хотя не так строги и неумолимы, как у Краба, дворы Льва являются суровыми, тем не менее. Стилль двора значительно варьируется от семьи к семье, Акого и Кицу обеспечивают гостеприимство, хотя несколько унылы для своих гостей, Мацу граничат с открытой враждебностью по отношению к большинству участников, и только Икома радуется своих гостей смелыми рассказами, пьесами и всеми способами развлекательных отвлечений. Не удивительно, что при этом дворы Икома самые популярные. Другие семьи не находят в этом ничего плохого, так как обязанность Икома заключается в служении публичным лицом клана. Тем не менее, относительно небольшой размер семьи Икома диктует условия, при которых для удовлетворения дипломатических потребностей клана в целом требуется проводить дворы и другим семьям.

Акого и Кицу часто проводят свои дворы вместе, следуя примеру своего совместного управления Замком Быстрого Меча. Их гостям предлагают комфорт и символические развлечения, но многие посетители находят их дворы скучными и непримечательными, несмотря на частые матчи тренировочных боев и тактических игр, так любимых Акого. Некоторые также находят дворы некомфортными из-за способности Кицу чувствовать связи с предками, как они безошибочно верят, что Кицу способны получить сведения об отдельных людях и семьях через очень небольшое социальное взаимодействие. Для поддержания успешных взаимоотношений со Львом, большинство кланов отправляют воинствующих представителей почетных и благородных кровей для обеспечения податливого взаимодействия с принимающей стороной.

Дворы Мацу и Икома значительно отличаются друг от друга, и, как правило, некомфортны для своих гостей по-своему. Двор Мацу больше похож на двор Хида, кроме того, что Мацу будут менее прямо грубы, но более открыто враждебны. Они быстро осуждают других и требуют от всех почти невозможного стандарта чести, о чем многие их враги тайно считают, что сами Мацу не способны следовать ему. Однако, предложить такое вслух было бы равносильно самоубийству, поэтому представителей на дворы Мацу выбирают по всему клану на основе самоконтроля и способности удовлетворить Мацу на своих собственных условиях, не провоцируя их без нужды. Как ни странно, лучший способ справиться с Мацу в их собственном доме - это соответствовать их пылу без эскалации напряженности.

И наконец, хотя дворы Икома являются самыми популярными среди дворов Льва, они все еще доставляют гостям некоторый дискомфорт. Открытая проявление эмоций чуждо обычному самураю. Смотреть на то как Икома поддается власти своих эмоций во время своего выступления и рассказа историй, вызывает замешательство у многих. Тем не менее, их дворы - приятны и интересны, и приглашенные или назначенные на двор Икома обычно наслаждаются этим опытом, несмотря на свои первоначальные опасения.

Клан Богомола

Ни один клан, Великий или Малый, не придерживается такой же показухи богатства на своих дворах, как семья Ёритомо из клана Богомола. Хотя Моси и Цурути проводят гораздо более традиционные дворы, чем их собратья Ёритомо, удаленность их провинций и более ограниченные ресурсы у них в наличии способствует тому, что они принимают гораздо меньше событий, чем у Ёритомо. Часто проходят целые сезоны, когда только у Ёритомо проходят осмысленные дворы из всего клана Богомола.

Расположение земель Ёритомо является первым и, пожалуй, наиболее существенным отличием от более традиционных мероприятий. Острова Шелка и Специй находятся настолько далеко от материка, что требуется несколько дней, а иногда даже недель в зависимости от расстояния и погоды, чтобы безопасно добраться до них. Морская жизнь не согласуется со многими придворными, особенно с теми, у кого деликатная конституция, и, таким образом, большинство гостей прибывают с плохим расположением и несколько более уязвимы, чем обычно, во время первых дней сезона. Кроме того, условия на островах значительно отличаются от материка, с жаркой погодой и повышенной влажностью. В общем, это создает довольно враждебное окружение, при котором обычный наряд придворного (многослойная тяжелая одежда и сильный макияж) может стать вполне физически утомительным.

Ёритомо хорошо известны тем, что их гости часто оказываются в неблагоприятных условиях, и более чем готовы использовать это в своих интересах. В дополнение к погодным условиям островов, действующие придворные палаты сами по себе довольно чужды привыкшим к обычному окружению. Богомол был когда-то Малым Кланом, и выделялся из сообщества Малых Кланов только своим показным богатством. Поколения гордости за свое материальное изобилие сформировали основной

Замок, который стал известен как Сиро Асинагабати, был изначально ключевым замком Скорпиона и был известен как Сиро но Урагиру. В конце XI века, правитель замка Баюси Утинорэ влюбился в красивую девушку Акого Тамэко из клана Льва. Они стали любовниками, и вскоре у Тамэко появился ребенок, что вынудило ее покинуть клан и укрыться в Сиро но Урагиру. Утинорэ, следуя своей любви, отменил свой брак по договоренности и признал ребенка Тамэко как своего.

Ситуация не была по нраву обоим кланам. Лев не мог открыто отречься от Тамэко без потери лица, но ситуацию подогревал постоянный поток слухов и оскорблений, которые создали инцидент. Клан Скорпиона был рада затруднению, которое Утинорэ нанес Льву, но их отношение быстро изменилось, когда Утинорэ отказался передать ребенка для обучения, решив сам его вырастить и обучить с помощью Тамэко. Воспитанный со слишком большой честью его матери Льва, мальчик по имени Цурути был неприятен правителям Баюси.

Руководство Скорпиона решило, что Утинорэ предал свою лояльность к клану, и означало это только одно: он и его семья должны умереть. Скорпион распространил слухи о том, что Утинорэ планирует предъявить права на земли Акого на основе линии жены. Лев не смог вытерпеть такое и направил армию на атаку Сиро но Урагиру. Перед приходом армии ассасины Сёсуро проскользнули в замок, чтобы убить семью. Мать и отец погибли, но молодой Цурути сбежал от лап убийц и собрал свои войска, чтобы защитить замок. Он обратился за помощью к семье отца, но никто не пришел, армия Скорпиона была рядом, и когда они поняли, что Цурути сбежал от их убийц, они решили сдать замок, а не спасти его. У молодого Осы, как его родители называли его, не было иного выбора, кроме как попытаться мирно сдаться армии Льва. Это тоже не удалось, когда по вышестоящему приказу командир Льва отклонили соглашение и убили последователей Цурути. Молодой человек остался лишь с горсткой товарищей и Лев захватил замок.

Цурути, увидев предательский и бесчестный характер многих самураев, сломал свой меч и поклялся, что впредь лук будет его единственным оружием. Два года спустя, он и его последователи проскользнули в Сиро но Урагиру, они выросли в замке, Цурути знал его секреты лучше, чем кто-либо другой. Он вырезал гарнизон Льва, а затем объявил себя правителем замка и отказался присягнуть Скорпиону и Льву. Оба клана с удовольствием бы уничтожили его... но Цурути донес все обстоятельства дела до Изумрудного Чемпиона, представив всю историю предательства, вероломства и мести. Чемпион убедил Императора признать Цурути правителем нового Малого Клана, и лично даровал последователям молодого Осы право служить в качестве охотников за головами для магистратов по всей Империи. Таким образом появился клан Осы, и, в конце концов, стал семьей Цурути из клана Богомола.

компонент наследия Ёритомо, и их дома и палаты украшены всякими ценными минералами и драгоценными камнями. Они также высоко оценили артефакты гайдзинов и украсили ими свои дома, спорная практика, к которой придираются остальные кланы. Опять же, это в первую очередь средство, с помощью которого Ёритомо, всегда амбициозный и хитрый, может получить преимущество над своими гостями, на которых почти всегда смотрит как на потенциальных противников, а не союзников.

Кланы выбирают своих представителей на дворы Богомола за способность быстро приспосабливаться к новой информации и ситуации, и за силу духа, чтобы противостоять манипуляции и запугиванию излишне усердному хозяину.

Дворы Моси и Цурути, хотя и проходят гораздо реже, гораздо более традиционны. Моси, будучи набожной семьей, стремится к большому упору на духовные устремления в течение своих дворов, и гораздо более вероятно, что получит приглашение сюгэндзя, чем кто-либо другой. Точно так же Цурути, которые отводят огромное значение закону и порядку, приглашают магистратов и почетных воинов или придворных. Используя сомнительные методики или этику редко приветствуются, и Цурути мало что делают, чтобы их сосед Скорпион чувствовал себя желанным в пределах Сиро Асинагабати. В более ранние эпохи, когда Цурути правили независимым кланом Осы, Скорпиону и Льву было запрещено посещение вообще из-за обстоятельств основания клана Осы.

Клан Феникса

Дворы, проводимые Фениксом, являются одними из самых популярных в Империи, уступая только Журавлю, и многие Императоры проводили свои зимы в землях Феникса, и действительно, Феникс принимал больше Зимних Императорских Дворов, чем любой другая фракция, кроме Императорских семей и клана Журавля. Феникс предлагают те же удобства, что и их союзник Журавль,

но, как правило, без каких-либо настоящей политической повестки дня. Клан славится красотой и спокойствием своих дворов, и, возможно, именно поэтому самый большой из их дворов, Кюдэн Асако (также известный как Замок Утренней Славы), принимающей по крайней мере один Императорский Зимний Двор практически каждого Императора для последние 300 лет.

Большинство дворов Феникс созываются в землях Асако или Исава. Сиба, как правило, считаются несколько пресными посторонними (и даже некоторые из их товарищей внутри клана) и их замки несколько не подходят основных социальных мероприятий. Сверх того, Сиба несут ответственность за защиту дворов всех других семей в клане, что забирает практически все ресурсы, чтобы посвятить их своим политическим повесткам. У них обычно она даже не стоит на первом месте. Таким образом, чрезвычайно необычно, если Сиба проводят любой двор за пределами Сиро Сиба, их главной резиденции власти, а иногда и даже там.

После присоединения Агася к клану Феникса, они редко проводили дворы, обычно ограничивая себя небольшими мероприятиями в Городе Памяти и в их недавно построенном имении в Кюдэн Агася. Хотя у них есть ресурсы для проведения более крупных, семья в целом предпочитает придерживаться малых, им все еще не доверяют многие в Империи из-за их массового бегства от Дракона к Фениксу.

И Асако, и Исава стремятся избегать агрессивных политических повесток дня, хотя и по разным причинам. Асако считают двор, как возможность свести самураев, которые традиционно являются соперниками, в условиях мира и спокойствия. Они являются непревзойденными сторонниками мира, и постоянно стремятся к прекращению насилия между своими гостями. Многие приграничные конфликты между различными кланами, которые могли бы перерасти в полноценные войны, была сглажены при дворе, созданном Асако.

У Исава радикально другой подход в отношении политических повесток. Они не стремятся к чему-то одному, потому что Элементальный Совет считает, что они выше таких мелких проблем. Вместо этого, Исава смотрят на большой двор, как на возможность продемонстрировать собственные модели поведения и философии своим гостям. Это, к сожалению, имеет тенденцию восприниматься многими как высокомерие, но это уже соответствует восприятию многими Феникса. Несмотря на это, большинство кланов посылают к ним философов, священников, людей искусства для того, чтобы наилучшим образом использовать их возможности.

Клан Скорпиона

Нет дворов в Империи, которых бы так боялись, как проходящие у клана Скорпион. За всеми сыновьями и последователями Баюси идет стереотип притворных и недобросовестных, простая истина состоит в том, что они по большому счету коварные и манипулятивные самураи, которые будут использовать практически любой тактику, независимо от ее бесчестности или безжалостности, чтобы получить преимущество над своими оппонентами. Это всегда было правдой о Скорпионе в бою, но по-настоящему мудрые признают, что встретить их лицом к лицу при их собственном дворе является самым смертельным противостоянием, которое только можно себе представить.

Дворы Скорпиона по большей части проводятся в провинциях Баюси, и лишь изредка дополнительно в землях Сёсуро. У Соси и Ёго другие задачи, и в их провинциях редко проходят дворы, за исключением обязательных дворов, проводимых в их родовых имениях даймё. По большей части, посторонние люди считают эти семьи настолько странными и запугивающими, что не имеют никакого желания посещать их дворы, даже в тех редких случаях, когда эти семьи Скорпиона имеют что-то ценное, чтобы предложить им.

Дворы Баюси и Сёсуро во многих отношениях являются темным отражением дворов, созываемых их традиционным соперником Журавлем. Политическая сила Скорпиона исходит как от знаний, так и от отсутствия ограничений, и многие самураи могут обнаружить, что их глубокие тайны превращаются в разменную монету в клане Баюси. Кроме того, самурай, чьи руки связаны честью, может рассчитывать на Скорпиона, чтобы справиться с проблемой незаметно... за плату. При дворах Скорпиона, обычаи и протоколы соблюдаются с неизменной преданностью, никогда не предоставляя гостям возможность предположить, что Скорпион может оступиться в своем долге, или участвовать в любом деле, которое можно было бы считать неблагородным. В то же время Скорпион продолжает работу по подрыву лояльности своих гостей и откапыванию их секретов. Манипуляция - это игра, которая была практически изобретена Баюси, и они разыгрывают большое число ложных приемов и гамбитов, ставя своих оппонентов против угроз как реальных, так и воображаемых. Создав ощущение постоянной оппозиции и вражды, Скорпион затрудняют своим противникам не только возможность отличить истинную угрозу от них самих, но также ставя своих гостей друг против друга и не допуская их союза против хозяев.

Одна тактика, уникальная для Скорпиона, включает в себя презентацию пищи своим гостям. Дворы Скорпиона объединяют блюда в качестве основных социальных мероприятий, также как презентацию искусств. В то время как Журавль ценит поэтов, художников и скульпторов, Скорпион ценит поваров выше всех других ремесленников. Они любят представлять новые и необычные

блюда своим гостям, включающие обычные ингредиенты с необычными специями в новых и необычных способах. В дополнение к восхищению тех, кто практикует такой же уникальный вид искусств, Скорпиону очень хорошо известно, что многие из их параноидальных гостей боятся, что эти новые блюда могут содержать яд. Таким образом, гости оказываются в положении, когда они должны либо отклонить предложенные блюда, потенциально оскорбляя хозяев, либо съесть их, а затем беспокоиться в течение нескольких часов или дней от того, что они могут пострадать от негативных последствий какого-то неизвестного травяного компонента. В любом случае, Скорпион побеждает в психологической борьбе со своими гостями.

Клан Единорога

Дворы Единорога никогда не были традиционными с момента их возвращения в Изумрудную Империю. На протяжении веков Синдзё наблюдала за делами клана, они прилагали искренние и согласованные усилия, чтобы соответствовать другим кланам, но не жертвуя своими традициями и обычаями. Другие семьи были менее готовы идти на компромисс с их уникальными практиками, и в результате семьи Иути и Утаку редко проводили дворы во время пребывания в Рокугане. Семья Идэ является заметным исключением, так как они - дипломаты клана и обучены преодолеть свои собственные обычаи для того, чтобы удовлетворить потребности и ожидания друзей, союзников и даже врагов из других кланов.

Мото гораздо менее уступчивы, чем Синдзё, гораздо более гордые за свою историю и обычаи, и после того как они взяли клан под контроль их дворы стали наиболее видными в клане, поставив дворы Идэ на второе место. Они радикально отличаются почти во всех отношениях.

Идэ - голос Единорога при дворе, и поэтому у них больше опыта с обычными традициями Рокугана. Они наблюдали, как ведутся дела при дворах каждого клана, и разработали широкий спектр своих собственных методов. В результате появилось странное сочетание методов, опирающиеся на множественные традиции. Это оказало самый благотворный результат на каждого гостя Идэ, независимо от клана или семьи, давая каждому что-то знакомое и комфортное при дворе, расслабляя их в чужой среде.

Дворы Мото едва считаются в качестве таковых большинством придворных, знакомых с традициями Империи. Семья Мото охватывает архитектуру и декор почти полностью гайдзинского происхождения, что ставит большинство своих гостей на грань (мягко говоря). Даже хуже, кажется, что Мото полностью не стыдятся своих варварских традиций, в том числе таких, как ношение меха и кожи, питье ферментированного молока кобылы и частое употребления красного мяса. Все эти вещи считаются отвратительными благовоспитанным обществом Рокугана, гарантируя, что только самые невозмутимые и сдержанные послы могут быть отправлены в качестве посланников на дворы Мото. В самом деле, большинство кланов предпочитают отправлять своих придворных к Идэ и своим воинов (и тех, у кого особенно сильная конституция) к Мото.

Малые Клан

Невозможно сделать какое-либо заявление о дворах Малых Кланов, поскольку любое утверждение будет верным не более, чем наполовину. Как и следовало ожидать от такой разнообразной группы с совершенно разными историей, культурой и даже географией, традиции Малых Кланов часто прямо противоположны друг другу в философии и исполнении.

Наименьшие и новейшие Малые Клан, как правило, не имеют ресурсов для созыва двора, например, клан Осы никогда не созывал двор, пока присоединился к клану Богомола, а крошечный клан Иволги участвует в дворах своего покровителя Дракона.

Клан Барсука проводит дворы, но редко, и манерами проведения напоминают прародителя клана среди Хида, по крайней мере, на поверхности. Мало земных благ можно предложить гостям в Горах Стены Севера. Однако, в отличие от Хида, Итиро старается не быть враждебным по отношению к своим гостям. Они вряд ли могут позволить себе рисковать проступками даже в лучшие

Движущиеся Стены Кюдэн Баюси

Кюдэн Баюси, сосредоточение власти Скорпиона, является основным местом проведения дворов Скорпиона и городом, выбираемым Императором в тех случаях, когда Императорский Зимний Двор приходит в землях Скорпиона. Одна из многих физических странностей Кюдэн Баюси состоит в том, что замок почти не имеет внутренних стен, за исключением нескольких необходимых несущих. Это позволяет хозяевам легко изменять планировку замка и его залов, перемещая перегородки и сёдзи можно переделать интерьер практически без усилий. Посетители, как им кажется, засыпали в одной части замка и просыпались в совершенно другой. Излишне говорить, что это может вызывать проблемы при попытке прийти в место встречи или собрания вовремя, так что Баюси часто используют этот трюк, чтобы поставить просителя в слабую позицию, показывая тем самым, что, опоздав, он уже оскорбил хозяев, и заставляя его искать их благосклонности.

времена.

Клан Стрекозы традиционно проводят единственный двор, созданный в их сосредоточении власти в Кюдэн Томбо. Вообще, семья Томбо мало заинтересована деятельностью других, и довольствуется своей ролью в качестве привратника для клана Дракона. У них редко бывают гости из других Великих Кланов, кроме Дракона и Феникса.

Кланы Лисы и Зайца проводят традиционные дворы, хотя Лиса имеет достаточно странные обычаи, что сдерживает значительное посещение чужаками. Заяц был дружелюбен к чужакам по большей части своей истории, но после того, как клан был практически уничтожен в конце XI века и восстановлен поколение спустя, они стали гораздо более осторожны при воздействиях чужаков и ограничиваются приглашением только горстки своих самых надежных союзников.

Кланы Обезьяны и Быка поразительно похожи на семьи, которые привели к появлению их кланов. Несмотря на то, клан Обезьяны был создан из ронинов, их тесная взаимосвязь с семьей Акодо обеспечила большое сходство в практиках проведения дворов. Однако, Току гораздо более общительны и приветливы, чем их союзник Лев, и в целом хорошо воспринимаются всеми, кто посещал их дворы. Бык также отражает традиции Синдзё, хотя они менее охотно угождают нуждам чужаков.

Клан Воробья очень похож на своих родственников и покровителей из клана Журавля, кроме того, что они существуют в состоянии близком к бедности всегда, и, таким образом, гораздо более унылы в своем внимании к артистизму и развлечениям для гостей.

Наконец, Черепаха созывает дворы самостоятельно, хотя редко имеют каких-либо гостей из Великих Кланов, особенно с учетом их бесчестной и сомнительной натуры.

Дворы Ронинов

Очень немногие организации ронинов и, конечно, ни один ронин-одиночка имеют достаточно ресурсов или политической проницательности, чтобы провести успешный двор, независимо от сезона.

На протяжении большей части истории Империи в независимом поселении, известном как Город Богатой лягушки, проводили двор только для ронинов Рокугана. Городом управляла уединенная и скрытная семья ронинов, Каэру, и они созывали небольшие дворы с незначительными дипломатами и торговыми покровителями, обсуждая торговые отношения города с соседскими кланами Льва и Единорога. Однако, в конце концов, город был аннексирован кланом Льва и Каэру стали вассальной семьей Икома.

В наше время, дворы ронинов реального значения в Империи проводят каждый сезон только в деревне Нанаси Мура. За ним присматривает группа ронинов, называющая себя Глаза Нанаси, и двор Нанаси по сути довольно прост. Редко, когда на нем присутствуют представители двух или трех Великих Кланов, хотя часто есть представители нескольких Малых Кланов в той или иной форме. Единственные неизменно присутствующие - это Дракон, покровители Нанаси Мура. Независимо от своей нужды, не связанный ни с одним кланом самурай может ожидать, что к нему будут относиться с уважением и симпатией при дворе Нанаси. Даже просто появление там является по существу демонстрацией поддержки Глазам, и ронины в деревне значительно благодарны за такие жесты. Точно так же, хозяева не ожидают подарков, но будут очень благодарны, когда им их предлагают.

С другой стороны, гости должны вести себя с капелькой чести и этикета, но на это возлагают мало надежды. Глаза устраивать показательные выступления и спарринги, приглашая принять участие любого. Также не редко предлагают поучиться или даже поучить в Додзё Глаз Нанаси.

К нежеланием соблюдать такие простые требования вежливости и порядочности относятся с холодным гостеприимством, и даже еще хуже. Глаза не будут рисковать оскорблением любого гостя, независимо от его поведения, но и не будут они предпринимать какие-либо усилия, чтобы предложить хаму радушие или учтивость. К таким грубым гостям не будут обращаться, если они сами сначала не заговорят, и, хотя их будут приглашать на каждый прием во время двора, они не будут чувствовать себя желанным гостем. Большинство таких лиц покидают двор в короткие сроки, их предубеждения относительно ронинов подтверждаются их собственным поведением, также, как и относительно хозяев двора.

Императорские семьи

Из Императорских семей только Отомо и Мия проводят официальные дворы регулярно. Сэппун чаще довольствуются посещением и защитой дворов своих кузенов, хотя в некоторых случаях они созывают свои собственные дворы. Отомо в основном занимаются Императорским Двором, но, когда они проводят свой собственный двор, он является идеальным отражением Императорского Двора во всем, кроме присутствия самого Императора. Каждая традиция должна поддерживаться, каждый обычай соблюдаться. Это приводит к особенно строгому и ритуализированному событию, но это то, где одни Отомо чувствуют себя комфортно, поскольку это дает им ощущение контроля над процессом.

Гости при дворе Отомо должны быть готовы действовать в обороне. Отомо редко, если когда-либо, открыто агрессивны со своими гостями, но их изысканный и вежливый внешний вид скрывает беспощадные намерения. Отомо считают своим священным долгом разжигать агрессию между Великими Кланами, чтобы они никогда не смогли объединиться против Императора. Этот долг идет с эпохи Годзоку, и, хотя многие из Великих Кланов обижаются на намек, что они когда-нибудь могут предать Императора, Отомо по-прежнему убеждены, их роль имеет важное значение. С этой целью Отомо имеют склонность ставить своих гостей в ситуации, когда они сталкиваются со своими традиционными соперниками, и давать им повод усилить соперничество. Великие Кланов пытаются отвечать на это отправкой очень невозмутимых хладнокровных дипломатов на дворы Отомо, надеясь избежать ненужной враждебности со своими соседями.

Мия радикально отличаются от Отомо в своей философии двора, если не в его проведении. Как и Отомо, они следуют весьма ритуализированному процессу, соблюдая вековую значимость традиций и процедур, но в их случае это делается из искреннего почтения, нежели из-за желания контролировать поток событий. Мия, пожалуй, самые благочестивые и искренние слуги Императора, за исключением духовенства, и они действительно работают для мира и взаимопонимания между Великими Кланами; в этом отношении они почти противоположны Отомо.

Гостей при дворе Мия радушно принимают, ценят и относятся с предельным гостеприимством. К сожалению, из-за нежелания Мия вовлекать себя в большие события, окружение на их дворах имеет мало существенной политической важности на самом деле. Таким образом, мало действительно важных персон посещает дворы Мия, несмотря на почтение, которое почти все самураи чувствуют к семье Мия. Тем не менее, посещающие их могут рассчитывать на прием с распростертыми объятиями в атмосфере сотрудничества и благоприятного обсуждения. Много дружеских отношений между членами соперничающих кланов зародилось в поместье Мия, и это именно то, что Мия надеются создать как в своем доме, так и по всей Империи.

Клан Паука

В течение своей ограниченной карьеры в качестве само-титованного "Великого Клана", зловещий клан Паука не созывал дворов, которые были бы известны или поняты народом Рокугана. Конечно, это не значит, что они не проводили дворов иного сорта, они продолжают такие частные встречи, ограниченные их собственными рядами и горсткой доверенных друзей или потенциальных союзников. Правители Паука на словах поддерживали многие из более общих придворных обычаев, таких, как подношение подарка хозяину и проведения развлекательных боев на потеху гостей, но большинство из этого является лишь обманом, чтобы усыпить бдительность тех нескольких чужаков, кто осмелился прийти, ложным чувством дружеского расположения. Религиозные ритуалы проводятся также, как и обычно, но как ни странно отсутствуют любые знаки тех, в честь кого их проводят... за исключением просто "Ками". Естественно, Паук фактически отдает дань своему темному покровителю Фу Ленгу, но находящиеся в неведении или отвлеченные их гости не замечают этого вообще.

На любом дворе присутствуют несколько дорогих "гостей", даже те, кто считает, что он там добровольно, возможно, лучше всего может быть описан как заложник. Будучи приглашенным в логово Паука означает, что в клане считают, что человек может что-то предложить им; или человек имеет некоторую фундаментальную слабость, которую можно использовать, чтобы сделать из него невольного союзника в сетях клана. К таким людям сначала осторожно подбирают ключик, с различными дискуссиями, обсуждениями и конкурсами, в попытке обнаружить слабые стороны и склонности. После того, как обнаружен подход, Паук обращается со своей целью почти непреодолимым образом. Жаждающим богатства показывают огромные запасы золота и драгоценных камней в распоряжении клана Паука (конечно, он никогда не расскажет, что эти богатства были собраны из Земли Теней). У гневных обнаружат имена и таланты их соперников, а затем приведут неопровержимые доказательства, что самурай Паука сможет устранить объект их враждебности без каких-либо негативных последствий для гостя. Вожделение, праздность, гордость, сожаление и другие бесчисленные грехи и пороки можно использовать аналогичным образом.

Тех же редких индивидов, кого не смогли склонить, редко видели снова, так как Паук не может позволить никому, кто побывал в их логове и остался нетронутым, уйти живым. Гости Паука должны делать всё осторожно, так по крайней мере они могут надеяться потерять только свою жизнь. Что еще хуже, большинство теряют честь и свою душу.

Помощь в игре: Случайные события при дворе

Следующие таблицы могут быть использованы ГМом для создания интересных и правдоподобных инцидентов для любого приключения при дворе. Если ГМ задумался о том, как сделать следующий вызов персонажам, или если действие теряет напряженность и нужно, чтобы что-то произошло, не стесняйтесь проконсультироваться с этими таблицами, либо опираясь на бросок костей,

либо просто выбрав вариант, который кажется привлекательным.

Таблица 4.1: Корневая таблица случайных событий

d10	Результат
0-1	Вас попросили или пригласили... (смотри таблицу 4.2)
2	Вас вызвали на дуэль
3-4	Представитель другой фракции приближается к вам... (смотри таблицу 4.3)
5-6	Вы подслушали, что... (смотри таблицу 4.4)
7-8	Вы наткнулись на... (смотри таблицу 4.5)
9	Специальное событие; зависит от хозяина (смотри таблицу 4.6)

Таблица 4.2: Вас попросили или пригласили...

d10	Событие
0-1	Вас пригласили послушать музыкальное представление, поставленное хозяином двора.
2-3	Вас пригласили на представление пьесы но, поставленной хозяином двора.
4	Автор стихотворения спрашивает ваше мнение о нем.
5	Самурай-ремесленник спрашивает ваше мнения о своей работе.
6	Оратор из другой делегации спрашивает ваше мнение о речи, которую он планирует при дворе.
7	Вас попросили судить официальное состязание на основе Навыка Искусства между двумя делегатами.
8	Вас попросили судить официальное состязание ораторского искусства между двумя делегатами.
9	Вас попросили выступить в качестве свидетеля для дуэли иайдзюцу или тарю-дзай.

Таблица 4.3: Представитель другой фракции приближается к вам...

d10	Событие
0-1	...и пытается подружиться с вами без видимой причины.
2	...и презрительно глумится над вами, вашей фракцией и на тем, как вы выглядите.
3-4	...и просит вас об одной милости.
5-6	...и спрашивает ваше мнение (конфиденциальное, конечно) о деле, обсуждаемом при дворе.
7	...и пытается вас шантажировать.
8-9	...и пытается подкупить.

Таблица 4.4: Вы подслушали, что...

d10	Событие
0-1	...одна делегация шпионит или строит интриги против другой.
2-3	...одна делегация шпионит или строит интриги против хозяина.
4-5	...хозяин шпионит или строит интриги против делегации.
6-7	...делегат планируют предать свою фракцию.
8	...делегат будет убит.
9	...важным член принимающей фракции будет убит.

Таблица 4.5: Вы наткнулись на...

d10	Событие
0	...членов вашей фракции, спорящих друг с другом.
1	...тайную (до сих пор, по крайней мере) романтическую связь между делегатами из разных фракций.
2	...указание в шифре фракции, по-видимому, пропущенной по ошибке.
3-4	...личную вещь, которая, кажется, принадлежит делегату.
5	...личную вещь, которая, кажется, принадлежит члену принимающей фракции.
6	...мертвого охранника.
7	...мертвого делегата.
8	...постороннего человека в покоях делегата.
9	...постороннего человека в области, которая закрыта для всех, кроме принимающей фракции.

Таблица 4.6: Специальное событие

Принимающая сторона	Событие
Краб	Вы беспричинно оскорблены буси Хида.
Журавль	Придворный Журавля пытается снискать ваше расположение через подарок, сделанный ремесленниками Какита.
Дракон	Монах Тогаси пытается вовлечь вас в неясную теологическую дискуссию.
Лев	Буси Мацу хочет проверить ваше умение фехтовальщика.
Богомол	Ёритомо приглашает Вас осмотреть хвастливые богатства его клана.
Феникс	Придворный Феникса настаивает на посредничестве при широко известном споре, в который вы вовлечены.
Скорпион	Придворный Баюси приглашает вас пообедать с ним, с целью проверки ваше беспокойства по поводу возможности отравления.
Единорог	Мото приглашает вас посмотреть на соревнования конников или хуже, поучаствовать в нем.
Императорский Двор	Отомо отводит вас в сторону и делится слухами, вызывающими подозрения между вашим кланом и другим.

Новые Механики

В этом разделе главы представлены новые механики для Легенды Пяти Колец 4 издания. Здесь мы представляем Тень Льва, довольно нетрадиционная школа, поддерживаемая Икома. Хотя это школа буси, ее студентов учат участвовать в баталиях придворных с той же беспощадностью, как и в любом другом типе конфликта, и почти все делегации Льва на крупных дворах включают в себя одну или две Тени Льва.

Новая основная школа: Тень Льва Икома [Буси]

Хотя многие современные Икома больше не вспоминают об этом, или решили забыть совсем, первый Икома был не особенно благородным человеком. Он служил своему господину Акого с большим уважением и верностью, но средства, которыми он исполнял свой долг, часто опускались из любой исторической записи. Большинство Икома не считают это проблемой, но всё же есть среди них те, кто понимает, что этот пробел является средством защиты чести семьи, так как первый Икома был безжалостным прагматичным человеком, который бы радостно избирал бесчестную тактику как необходимое средство для выполнения своего долга.

Тень Льва Икома - небольшая и чрезвычайно скрытная группа в семье Икома, которые помню точно кем был Икома, и они славят его память. Они считают себя чрезвычайно практичными людьми, которые существуют как своего рода контраст страшным махинациям, осуществляемыми Скорпионом и другими сомнительными лицами. Хотя они часто вынуждены приносить в жертву свою честь ради своего клана, они делают это добровольно и без сожалений, и почти всегда остальной клан Льва остается в полном неведении о их деятельности.

Тень Льва Икома [Буси]

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Придворный, Этикет, Кэндзюцу, Расследование (Внимание), Искренность, Скрытность, 1 любой Высокий или Низкий Навык
- **Честь:** 3.5
- **Экипировка:** Традиционная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 5 Коку

Техники

- **Ранг 1: Нет Границ.** Идущие по пути Икома выбрали жизнь самопожертвования и сомнительных действий для того, чтобы служить своему клану, как их основатель. Вы не потеряете Честь при использовании Низкого Навыка, если он применен непосредственно во имя целей или славы клана Льва (на усмотрение ГМа). Как Свободное действие вы можете выбрать число противников, равное рангу школы, вы получаете бонус +1k0 ко всем броскам атаки и состязательных бросков против них. Этот бонус моно активировать число раз в день, равное вашему рангу школы, и длится он до конца дня.
- **Ранг 2: Лев не может оступиться.** Первый истинный урок великого Икома в том, что сдаться - никогда не вариант, и проступок можно преодолеть независимо от обстоятельств. Вы получаете бонус +1k0 для всех бросков Навыка при использовании Школьных Навыков.
- **Ранг 3: Дух Икома.** Хотя многие из клана Льва помнят его по-разному, последователи Тени Льва знают, что Икома был воином, который заботился сначала о победе, а потом уже о средствах достижения этой победы. Один раз за Раунд вы можете потерять три очка Чести,

как Свободное Действие, чтобы добавить +2k1 к вашему броску атаки, урона, и на состязательный бросок Социальных Навыков до конца раунда.

- **Ранг 4: Бесшумные Когти Льва.** Хотя их основным полем битвы является двор, несущие имя Тени Льва - в первую очередь сыновья Икома, и несут свирепость своего предка в своих жилах. Вы можете предпринимать атаки ближнего боя как Простое Действие вместо Сложного.
- **Ранг 5: Свирепая Решительность.** На гнев последователя Икома страшно смотреть. Вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы предпринять Свободное Действие для состязательного броска вашего Придворной/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Осознанность оппонента. Если вы выиграете бросок, вы пошатнете его решимость, напомнив ему о его прошлых неудачах. Оппонент получает штраф, равный вашей Осознанности плюс ранг Чести самого оппонента, на все его броски атаки и состязательные броски Социального Навыка против вас в течение числа часов, равного вашему рангу школы. Эта техника не работает против тех, у кого нет ранга Чести (животные, они и т.д.).